D&D

PLAYER'S HANDBOOK®

MANUEL DES JOUEURS - VERSION FRANÇAISE



DUNGEONS & DRAGONS®

Créez des personnages héroïques pour le plus grand jeu de rôle au monde

PLAYER'S HANDBOOK®

MANUEL DES JOUEURS - VERSION FRANÇAISE



Crédits

Direction de la conception D&D : Mike Mearls, Jeremy Crawford

Direction *Player's Handbook* : Jeremy Crawford
Développement des règles : Rodney Thompson, Peter Lee
Écriture: James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell
Conception: Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, Peter Lee
Révisions : Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins
Production : Greg Bilsland

Direction artistique : Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Conception graphique : Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Illustration de couverture : Tyler Jacobson
Illustrations intérieures : Steve Argyle, Tom Babbey, Daren Bader, Drew Baker, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Clint Cearley, Milivoj Ćeran, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, jD, Allen Douglas, Jesper Ejsing, Craig Elliott, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Justin Gerard, Florian De Gesincourt, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Kekai Kotaki, Olly Lawson, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Aaron Miller, Christopher Moeller, Mark Molnar, Scott Murphy, William O'Connor, Hector Ortiz, David Palumbo, Alessandra Pisano, Claudio Pozas, Rob Rey, Wayne Reynolds, Aaron J. Riley, Chris Seaman, Cynthia Sheppard, Craig J Spearing, John Stanko, Matt Stawicki, Alex Stone, Thom Tenery, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Autumn Rain Turkel, Jose Vega, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner

Contributions supplémentaires : Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen



Direction du projet : Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Services de production: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Marques et marketing : Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Basé sur le jeu original de D&D créé par
E. Gary Gygax and Dave Arneson,
with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye
Grâce au développement ultérieur de
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins et Rob Heinsoo

Playtests fournis par
plus de 175 000 fans de D&D. Merci !
Retours supplémentaires de
Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella et Zak S.

Version française - Black Book Éditions
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesseas
Relecture : Jean-Cyril Amiot, Thomas Berjoan, Éric Bernard, Clément Boully, David Burckle, Roxane Collet, Damien Coltice, Romano Garnier, Yannick LeBrethon, Aurélie Pesseas, Thomas Robert
Mise en page : Laura Hoffmann

Équipe de production Gale Force Nine :

Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Kev Brett, Adam Simunovich
Directeur de la publication : John-Paul Brisigotti

EN COUVERTURE

Dans cette scène flamboyante de Tyler Jacobson, le roi des géants du feu Snurre ne tolère pas les imbéciles et appelle ses molosses infernaux pour l'aider à se débarrasser des intrus qui ont pénétré chez lui.

Exonération de responsabilité : Wizards of the Coast n'est pas responsable de ce qui se passera si vous décidez de scinder votre groupe, de glisser un appendice dans la gueule d'un diable vert grimaçant, d'accepter une invitation à dîner émise par des gobelours, de vous inviter dans la salle des fêtes d'une forteresse de géants des collines, si vous provoquez la colère d'un dragon, de quelle couleur qu'il soit, ou si vous répondez « oui » quand le MD vous demande « vous êtes vraiment sûrs ? »

ISBN : 978-1-945625-30-5
Première impression : Février 2017
Dépôt légal : Février 2017

Imprimé en Lituanie. ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Table des matières

Préface

Il était une fois, il y a bien longtemps dans un royaume appelé le Midwest des États-Unis (et plus particulièrement dans les contrées du Minnesota et du Wisconsin), un groupe d'amis qui se réunirent pour changer à jamais l'histoire des jeux.

Ils n'avaient pas l'intention de faire cela, ils étaient juste las de seulement lire des histoires parlant de magie, de monstres et d'aventures. Ils avaient envie de jouer au sein d'un tel monde, pas seulement d'en être spectateurs. Ainsi ils inventèrent Dungeons & Dragons et lancèrent une révolution dans le monde du jeu qui se poursuit encore aujourd'hui et démontre deux choses.

Premièrement, elle prouve l'ingéniosité et le génie qui étaient les leurs pour avoir compris que le jeu est l'outil parfait pour explorer des mondes qui ne pourraient exister autrement. La quasi-totalité des jeux modernes, qu'ils se présentent sous forme digitale ou physique, a une dette envers D&D. Deuxièmement, c'est un témoignage de l'engouement que leur jeu général. Dungeons & Dragons a initié un phénomène florissant global. Il fut le premier des jeux de rôle et restera l'un des meilleurs.

Pour jouer à D&D (et pour y jouer correctement), vous n'avez pas besoin de lire toutes les règles, ni de mémoriser tous les détails, ni de maîtriser l'art du lancer de dés bizarres. Ces éléments n'ont pas d'impact sur la meilleure partie du jeu. Vous avez besoin de deux choses, à commencer par des amis avec qui partager vos parties. C'est vraiment sympa de jouer avec des amis, mais D&D ne se contente pas d'être un simple divertissement.

Chaque partie est un exercice de création en collaboration. Vos amis et vous allez créer des histoires épiques, pleines de tension et de coups de théâtre mémorables, et même de blagues stupides dont vous rirez encore des années plus tard. Les dés se montreront impitoyables mais vous persisterez. Votre créativité collective forgera des histoires que vous raconterez encore et encore et qui iront de l'absurde au légendaire.

Et ne vous inquiétez pas si vos amis n'ont pas envie de jouer. Une alchimie spéciale et inégalable se forme autour d'une table de D&D et il suffit de jouer quelque temps avec quelqu'un pour s'en faire un ami. C'est l'un des avantages du jeu. Votre groupe de jeu n'est pas loin, il suffit de vous rendre dans une boutique de jeu, sur un forum en ligne ou dans une convention de jeu de rôle.

La deuxième chose qu'il vous faut, c'est une imagination débordante, ou plutôt le désir de mettre à profit l'imagination dont vous disposez. Vous n'avez pas besoin d'être un conteur hors pair ni un artiste de talent, vous devez juste avoir envie de créer et disposer du courage de ceux qui veulent construire quelque chose et le partager avec d'autres.

Heureusement, tout comme D&D renforce les amitiés, il aide à développer cette confiance nécessaire à la création et au partage. D&D est un jeu qui vous apprend à chercher la solution la plus intelligente, à partager l'idée qui vous vient soudain et vous permet de surmonter vos problèmes et à vous efforcer d'imaginer ce qui pourrait être au lieu d'accepter ce qui est.

Vos premiers personnages et vos premières aventures seront probablement une collection de clichés. Il en va ainsi pour tout le monde, du plus grand maître du donjon de l'histoire au pire. Il suffit d'accepter cela et de passer au deuxième personnage, à la deuxième aventure, qui seront mieux que les premiers, puis aux troisièmes, qui seront encore meilleurs... À force de répéter ce processus, vous serez capable de créer tout ce que vous désirez, de l'historique de votre personnage à un monde épique regorgeant d'aventures fantastiques.

Et une fois ce talent acquis, vous ne le perdrez jamais. Les débuts d'innombrables écrivains, artistes et autres créateurs remontent à quelques pages de notes sur D&D, une poignée de dés et une table de cuisine.

Mais surtout, D&D vous appartient. Les amitiés que vous tisserez autour de la table vous seront uniques. Les aventures que vous allez vivre, les personnages que vous allez créer, les souvenirs que vous allez engranger... tout cela n'appartient qu'à vous. D&D représente votre coin d'univers personnel, l'endroit où vous êtes libre de faire ce que vous voulez.

Allez-y. Lisez les règles et l'histoire du monde de D&D, mais n'oubliez pas : c'est vous qui lui donnez vie. Tout cela n'est rien sans l'étincelle de vie que vous seul pouvez apporter.

Mike Mearls
Mai 2014

des Abysses. Ce multivers abrite une infinité de mondes. Beaucoup ont été publiés sous forme de cadres de campagne officiels pour D&D. Les légendes des *Royaumes Oubliés*, de *Dragonlance*, *Greyhawk*, *Dark Sun*, *Mystara* et *Éberron* se mêlent étroitement dans la grande tapisserie du multivers. Mais des centaines de milliers de mondes les côtoient, fruits de la création de plusieurs générations de joueurs de D&D. Et parmi toutes les richesses du multivers, vous pourriez bien créer votre propre monde.

Tous ces mondes ont des caractéristiques communes, mais ils possèdent tous leur propre histoire et leurs propres cultures, leurs monstres et leurs races spécifiques, leur géographie fantastique particulière, leurs antiques donjons uniques et leurs scélérats aussi fourbes qu'originaux. Selon les mondes, certaines races possèdent des caractéristiques différentes. Dans le monde de *Dark Sun*, par exemple, les halfelins sont des cannibales qui vivent dans la jungle tandis que les elfes sont des nomades du désert. Certains mondes abritent des races inconnues ailleurs, comme les forgeliers d'*Éberron*, des soldats créés et animés d'une étincelle de vie dans le seul but de combattre lors de la Dernière Guerre. Certains mondes sont dominés par une histoire essentielle, comme la Guerre de la Lance pour *Dragonlance*. Mais tous ces mondes font partie de D&D et vous pouvez utiliser ce livre pour créer un personnage et le jouer dans n'importe lequel.

Votre MD peut dérouler sa campagne dans l'un de ces mondes ou dans un autre de son cru. Comme les mondes de D&D présentent une immense diversité, vous devrez discuter avec votre MD pour savoir s'il utilise des règles maison qui affecteront votre façon de jouer. Le MD représente l'autorité suprême dans le cadre de sa campagne et de son univers, même si ce dernier est issu d'un matériel publié.

Comment utiliser ce livre ?

Le *Player's Handbook* se divise en trois grandes parties.

La **partie 1** (chapitres 1 à 6) concerne la création de personnages. Elle fournit les règles et les conseils dont vous aurez besoin pour créer le personnage que vous allez jouer, ce qui comprend des informations sur les diverses races et classes du jeu, sur les historiques, l'équipement et les options de personnalisation à votre disposition. Une bonne partie des règles du chapitre 1 se base sur des éléments issus des chapitres 2 et 3. Si, en lisant le chapitre 1, vous croisez un concept de jeu que vous ne comprenez pas, consultez l'index du livre.

La **partie 2** (chapitres 7 à 9) détaille les règles permettant de jouer, au-delà des bases décrites dans cette introduction. Cette partie couvre les jets de dé à effectuer pour déterminer le succès ou l'échec des tâches qu'entreprennent vos personnages et décrit les trois grandes catégories d'activité du jeu : exploration, interaction et combat.

La **partie 3** (chapitres 10 à 11) concerne la magie. Elle traite de la nature de la magie dans les mondes de D&D et des règles d'incantation, et propose une grande variété de sorts à disposition de tous les personnages (et monstres) utilisateurs de magie.

Comment jouer ?

Une partie de D&D se déroule selon un schéma basique.

1. Le MD décrit l'environnement. Le MD explique aux joueurs où se trouvent leurs aventuriers, décrit ce qui les entoure et souligne les options de base qui se présentent à eux (combien de portes permettent de sortir de la pièce, ce qu'il y a sur la table, qui se trouve dans la taverne, etc.).

2. Les joueurs décrivent ce qu'ils comptent faire. Parfois, un joueur parle au nom de tout le groupe et annonce, par exemple « On prend la porte est. » D'autres fois, différents aventuriers entreprennent différentes actions, l'un fouillant un coffre au trésor pendant qu'un autre examine un symbole ésotérique gravé sur un mur tandis qu'un troisième monte la garde au cas où des monstres arriveraient. Les joueurs n'ont pas besoin de faire les choses les unes après les autres, mais le MD écoute chacun et décide comment résoudre son action.

Parfois, il est très facile de résoudre une tâche. Si un aventurier veut traverser une pièce et ouvrir une porte, le MD peut tout simplement lui annoncer que la porte s'ouvre sans mal et lui décrire ce qui se trouve derrière. Mais cette porte peut être verrouillée ou cacher un piège redoutable ou quelque facteur extérieur peut intervenir et compliquer la tâche de notre aventurier. Dans ce cas, c'est toujours au MD de décider de ce qui se produit, souvent en se basant sur un jet de dé pour déterminer les résultats d'une action.

3. Le MD raconte le résultat des actions des aventuriers. En décrivant le résultat, le MD mène souvent à un nouveau nœud de décision et ramène le schéma de jeu à l'étape numéro un.

Ce schéma ne fonctionne que si nos aventuriers explorent prudemment des ruines, discutent avec un prince retors ou livrent un combat sans merci contre un puissant dragon. Dans certaines situations, en particulier en combat, l'action est plus structurée et les joueurs (et le MD) choisissent et résolvent leurs actions chacun leur tour, mais la plupart du temps, le jeu est fluide et flexible et s'adapte aux circonstances de l'aventure. Souvent, l'action se déroule dans l'imaginaire des joueurs et du MD, en se basant sur les descriptions du MD. Certains MD recourent à la musique, l'art ou les sons enregistrés pour poser l'ambiance et beaucoup de joueurs et de MD adoptent des voix différentes en fonction de l'aventurier, du monstre ou du personnage qu'ils incarnent. Parfois, le MD étale une carte et utilise des figurines ou des jetons pour représenter les créatures concernées par une scène et aider les joueurs à visualiser la position de chacun.

Les dés

Le jeu utilise des dés polyédriques avec différents nombres de faces. Ces dés se trouvent dans les boutiques de jeu spécialisées.

Dans les règles, ces dés sont désignés par la lettre « d » suivie du chiffre indiquant le nombre de faces qu'ils possèdent : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. Par exemple, un d6 est un dé à six faces (le cube que l'on trouve généralement dans la plupart des jeux). Les dés de pourcentage, ou d100, fonctionnent un peu différemment. Vous générez un nombre compris entre 1 et 100 en lançant deux dés à dix faces, numérotés de 0 à 9. L'un d'eux (que vous choisissez avant de les lancer) représente les dizaines, l'autre les unités. Si vous obtenez un 7 et un 1, le nombre final est 71. Un double 0 équivaut à 100. Certains dés à dix faces sont numérotés par dizaines (00, 10, 20, etc.), afin de distinguer plus facilement le dé des dizaines de celui des unités. Dans ce cas, un jet de 70 et 1 donne 71 tandis que 00 et 0 donne 100.

Quand vous devez faire un jet de dés, les règles vous précisent combien de dés lancer, de quel type et quel modificateur appliquer au résultat. Par exemple, « 3d8+5 » indique que vous lancez trois dés à huit faces, que vous additionnez les chiffres qu'ils donnent et que vous ajoutez 5 à ce total.

Ce système de notation est aussi utilisé pour « 1d3 » et « 1d2 », par exemple. Pour simuler un jet de d3, lancez un d6 et divisez le nombre obtenu par 2 (arrondi à l'entier supérieur). Pour simuler un jet de d2, lancez n'importe quel dé et assignez 1 aux nombres impairs et 2 aux nombres pairs ou l'inverse. (Ou bien, si le nombre obtenu est supérieur à la moitié du nombre de faces du dé, il équivaut à un 2.)

Le d20

Est-ce que l'épée d'un aventurier a blessé le dragon ou juste rebondi sur ses écailles ? Est-ce que l'ogre croit au bluff extravagant d'un personnage ? Est-ce qu'un aventurier parvient à traverser une rivière tumultueuse à la nage ? Le personnage évite-t-il le plus gros des dégâts d'une boule de feu ? Quand l'issue d'une action demeure incertaine, le jeu Dungeons & Dragons s'en remet à un jet de dé à 20 faces, ou d20, pour déterminer le succès ou l'échec d'une action.

Chaque personnage et chaque monstre du jeu possède des capacités définies selon six **valeurs de caractéristique**. Ce sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme et elles vont généralement de 3 à 18 pour la plupart des aventuriers. (Un monstre peut avoir une valeur allant de 1 à 30.) Ces valeurs de caractéristique et les **modificateurs** qui en découlent forment la base de la quasi-totalité des jets de d20 du jeu, que ce soit pour les joueurs ou pour les monstres. Les tests de caractéristique, les jets d'attaque et les jets de sauvegarde représentent la majeure partie des jets de d20 et forment le cœur du corpus de règles du jeu. Ces trois jets se déroulent selon les mêmes étapes.

1. Lancez le dé et ajoutez un modificateur. Lancez un d20 et ajoutez-lui le modificateur idoine. Il est généralement dérivé de l'une des six valeurs de caractéristique et comprend parfois un bonus de maîtrise reflétant les compétences particulières d'un personnage. (Consultez le chapitre 1 pour en savoir plus sur les différentes caractéristiques et sur la détermination de leurs modificateurs.)

2. Appliquez les bonus et malus de circonstance. Un test peut s'accompagner d'un bonus ou d'un malus dépendant d'une aptitude de classe, d'un sort, d'une circonstance particulière ou d'un autre effet.

3. Comparez le total à une valeur cible. Si le total égale ou dépasse cette valeur, alors le test de caractéristique, le jet d'attaque ou le jet de sauvegarde est un succès. Sinon, c'est un échec. C'est en général au MD de déterminer la valeur cible à atteindre et d'annoncer aux joueurs si leur jet d'attaque ou de sauvegarde ou leur test de caractéristique se solde par un succès ou un échec.



La valeur cible d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde est appelée **degré de difficulté** (DD). La valeur cible d'un jet d'attaque est appelée **classe d'armure** (CA).
Cette règle très simple suffit à gérer la majorité des tâches dans D&D. Le chapitre 7, Utilisation des valeurs de caractéristique, vous fournira des règles plus détaillées quant à l'utilisation du d20 en jeu.

Avantage et désavantage

Parfois, un test de caractéristique ou un jet d'attaque ou de sauvegarde reçoit un modificateur issu d'une situation spéciale. Il s'agit d'un avantage ou d'un désavantage. Un avantage représente une situation positive concernant un jet de dé, le désavantage représentant donc une situation négative. Quand vous êtes avantagé ou désavantagé, vous lancez un deuxième d20 lors de votre jet. Si vous êtes avantagé, vous conservez le meilleur résultat, si vous êtes désavantagé, vous gardez le moins bon. Par exemple, si vous êtes désavantagé et que vous tirez un 17 et un 5, vous utilisez le 5. Si vous étiez avantagé, vous conservez le 17.

Vous trouverez plus de détails sur les avantages et les désavantages dans le chapitre 7.

Les spécificités priment sur les généralités

Ce livre (en particulier les chapitres 2 et 3) présente des règles de fonctionnement général pour D&D ; ceci dit, nombre de traits raciaux, d'aptitudes de classe, de sorts, d'objets magiques, de pouvoirs de monstres et d'autres éléments de jeu vont à l'encontre de ces règles et créent des exceptions au fonctionnement habituel. N'oubliez jamais : si une règle spécifique contredit une règle générique, c'est la règle spécifique qui s'applique.

Ces exceptions à la règle sont généralement bien mineures : par exemple, la plupart des aventuriers ne maîtrisent pas l'arc long, mais les elfes sylvestres, si, grâce à un trait racial. Ce trait génère une exception mineure dans le jeu. D'autres entorses à la règle sont plus voyantes : par exemple, un aventurier ne peut normalement pas traverser des murailles, mais certains sorts lui permettent de le faire. La magie est responsable de la plupart des exceptions majeures à la règle.

Les arrondis à l'inférieur

Il y a encore une règle que vous devez connaître dès le début : quand vous divisez un nombre en jeu, si vous n'obtenez pas un nombre entier, arrondissez-le à l'inférieur, même si la fraction est d'un demi ou plus.

Les aventures

Le jeu Dungeons & Dragons consiste à rassembler plusieurs personnages qui vont vivre une aventure que leur propose le MD. Chaque personnage est doté de capacités spécifiques présentées sous forme de caractéristiques et de compétences, d'aptitudes de classe, de traits raciaux, d'équipement et d'objets magiques. Ils sont tous différents, chacun doté de ses propres forces et faiblesses, le groupe le plus efficace est donc celui dont les membres se complètent le mieux, chacun palliant aux

faiblesses des autres. Pour atteindre leurs objectifs, les aventuriers doivent coopérer.

L'aventure représente le cœur du jeu. C'est une histoire avec un début, un milieu et une fin. Le MD peut la créer de toutes pièces ou en acheter une toute prête et, éventuellement, la modifier selon ses besoins et désirs. Dans tous les cas, elle se déroule dans un univers fantastique, qu'il s'agisse d'un donjon souterrain, d'un château en ruines, d'une étendue sauvage ou d'une ville animée. Elle présente un riche éventail de personnages : les aventuriers que les joueurs créent et jouent, ainsi que des personnages non joueurs (PNJ). Ces derniers peuvent être des employeurs, des alliés, des ennemis, des sous-fifres ou juste des figurants pour meubler le décor de l'aventure. Souvent, l'un des PNJ est un scélérat dont le comportement et les objectifs provoquent une bonne partie des actions de l'aventure. Au fil de leurs aventures, les personnages sont confrontés à diverses créatures, objets et situations qu'ils doivent gérer, d'une manière ou d'une autre. Parfois, les aventuriers et les autres créatures s'efforcent de s'occire ou de se capturer mutuellement lors d'un combat acharné, d'autres fois nos aventuriers discutent avec d'autres créatures (voire même des objets magiques) avec un objectif bien précis en tête. Et souvent, ils passent du temps à résoudre une énigme, à surmonter un obstacle, à chercher quelque chose de dissimulé ou encore à essayer de démêler la situation dans laquelle ils se trouvent. Et pendant tout ce temps, ils explorent leur monde, choisissent la direction dans laquelle avancer et que faire ensuite.

La longueur et la complexité d'une aventure sont des données variables. Une petite aventure comporte seulement quelques défis et il peut suffire d'une session de jeu pour la terminer. Une longue aventure peut comprendre des centaines de combats, d'interactions et d'autres défis, s'étalant sur des dizaines de sessions de jeu, couvrant plusieurs semaines ou mois de temps réel. En général, la fin d'une aventure est marquée par un épisode où les aventuriers retournent à la civilisation pour se reposer et profiter des fruits de leur labeur.

Mais ce n'est pas forcément la fin de l'histoire. Vous pouvez considérer une aventure comme un épisode d'une série télévisée et composée de plusieurs scènes passionnantes. Une campagne représente l'intégralité de la série, c'est-à-dire une suite d'aventures liées entre elles où intervient le même groupe d'aventuriers qui suit un fil narratif du début à la fin.

Les trois piliers d'une aventure

Un aventurier peut essayer de faire tout ce qu'imagine son joueur, mais il est plus simple de diviser ses activités en trois catégories : exploration, interactions sociales et combat.

L'exploration comprend les voyages des aventuriers à travers le monde, mais aussi leurs interactions avec des objets et des situations qui requièrent leur attention. L'exploration correspond à des interactions donnant-donnant entre les joueurs qui décrivent ce qu'ils veulent faire faire à leurs aventuriers et le MD qui leur raconte ce qui se passe en conséquence. À grande échelle, cela peut se traduire par des aventuriers mettant une journée à traverser une plaine moutonnante ou une heure à avancer péniblement dans un réseau de cavernes. À plus petite échelle, il peut s'agir d'un aventurier qui tire un levier dans une salle au beau milieu d'un donjon pour voir ce qui se passe.

Les interactions sociales comprennent les discussions entre les aventuriers et quelqu'un (ou quelque chose) d'autre. Ils peuvent interroger un éclaireur prisonnier pour savoir où se trouve l'entrée secrète de la tanière des gobelins, obtenir des informations auprès d'un captif qu'ils viennent de délivrer, demander grâce auprès d'un chef orc ou persuader un miroir magique bavard de leur montrer un endroit éloigné.

Les règles de la partie 2 (en particulier les chapitres 7 et 8) traitent des interactions sociales et de l'exploration, tout comme bon nombre d'aptitudes de classe et de traits de personnalité du chapitre 1.

Le combat, cœur du chapitre 9, implique des personnages et d'autres créatures en train d'agiter leurs armes, de lancer des sorts, de manœuvrer pour se positionner au mieux, etc., que ce soit pour tuer tous leurs adversaires, faire des prisonniers ou obliger l'ennemi à battre en retraite. Le combat reste l'élément le plus structuré d'une session de D&D, chaque participant agissant à son tour pour être certain que tout le monde a l'occasion d'agir. Même en cas de bataille rangée, les aventuriers ont moult occasions de tenter de folles manœuvres comme descendre un escalier en surfant sur un bouclier, examiner leur environnement (peut-être en tirant sur un mystérieux levier) et interagir avec d'autres créatures, y compris leurs alliés, leurs ennemis et les partis neutres.

Les merveilles de la magie

Il est rare qu'une aventure D&D se termine sans que la magie intervienne au moins une fois. Qu'elle soit bénéfique ou nocive, elle intervient fréquemment dans la vie des aventuriers et forme le cœur de la partie 3.

Dans les mondes de Dungeons & Dragons, les gens qui pratiquent la magie sont rares et leur talent extraordinaire les différencie du reste de la population. Les gens du commun ont beau voir des manifestations magiques de façon régulière, ce ne sont généralement que des démonstrations mineures : un monstre fantastique, une prière qui a reçu une réponse visible, un magicien qui se promène avec un garde animé à ses côtés pour le protéger...

En revanche, pour les aventuriers, la magie représente souvent la clef de la survie. Sans la magie curative des clercs et des paladins, ils auraient tôt fait de succomber à leurs blessures. Sans la magie de renforcement des bardes et des clercs, les combattants ne feraient pas le poids face à de puissants ennemis. Et sans la puissance magique brute des magiciens et des druides, chaque menace représenterait un danger décuplé.

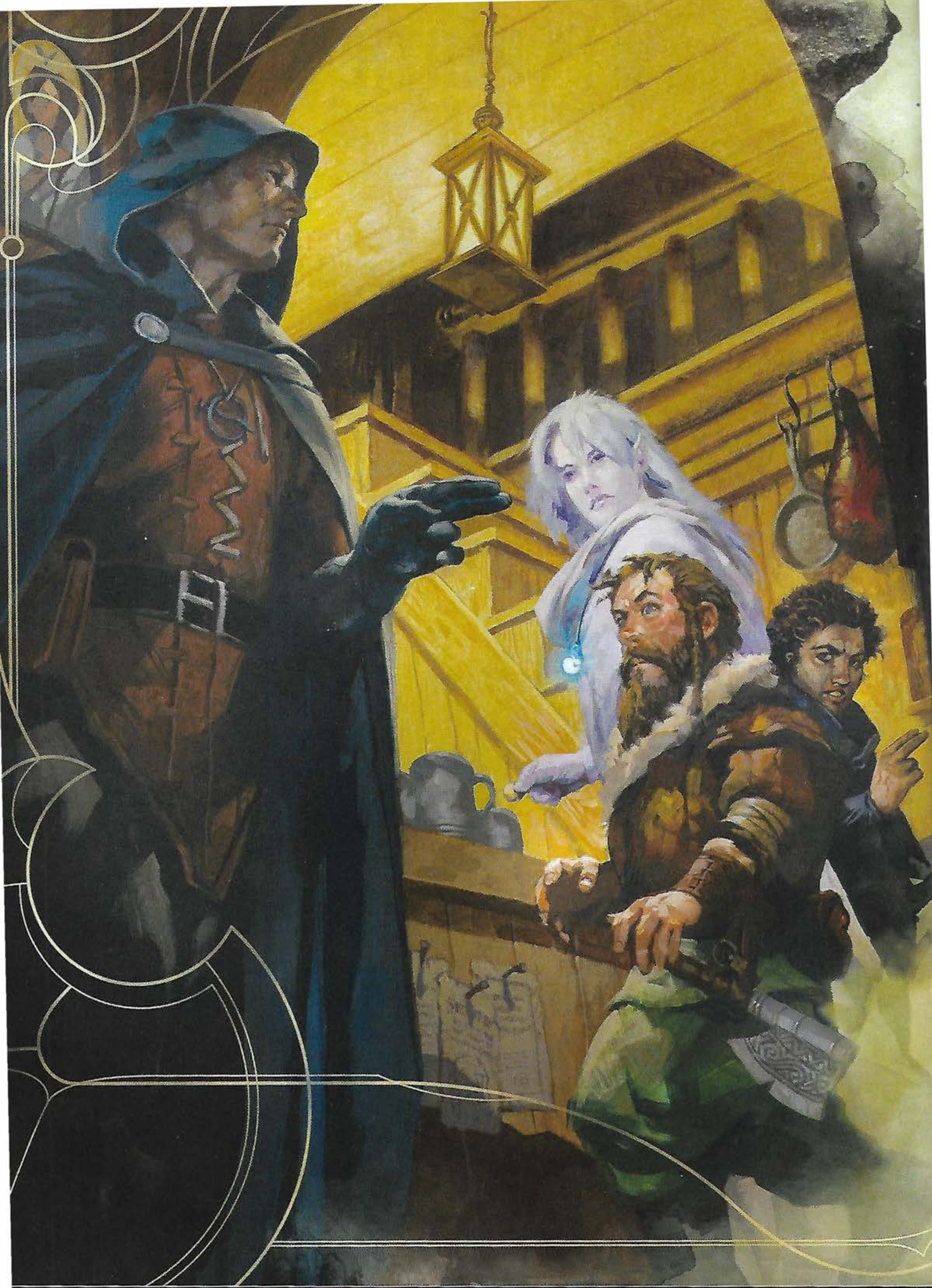
Mais la magie est aussi un outil très apprécié des scélérats. De nombreuses aventures se déroulent parce qu'un lanceur de sorts maléfique a décidé d'utiliser la magie à des fins néfastes. Le chef d'un culte qui recourt à la magie pour réveiller un dieu endormi sous les mers, une guenaude qui capture de jeunes gens pour les vider de leur vigueur par magie, un magicien dément qui s'efforce de donner un simulacre de vie à une armée d'automates, un dragon qui entame un rituel mystique pour renaître sous forme de dieu de la destruction... autant de menaces magiques que les aventuriers sont susceptibles d'affronter. Mais comme ils disposent de leur propre magie et de leurs objets magiques, ils ont une chance de triompher !



1RE PARTIE

La création de personnages





Chapitre 1 : Les personnages, étape par étape

La première étape pour jouer à Dungeons & Dragons et partir à l'aventure consiste à imaginer et à créer votre personnage. Il se compose d'un mélange de statistiques de jeu, de quelques amorces de roleplay et d'une dose d'imagination. À vous de lui choisir une race (comme un humain ou un halfelin) et une classe (comme guerrier ou magicien). Vous devez aussi lui inventer une personnalité, une apparence et une histoire. Une fois terminé, votre personnage sera votre représentant dans le jeu, votre avatar dans le monde de Dungeons & Dragons.

Avant de passer à l'étape 1 ci-dessous, demandez-vous quel genre d'aventurier vous avez envie de jouer. Vous pouvez être un courageux guerrier, un roublard furtif, un clerc fervent ou encore un magicien flamboyant. Ou vous pouvez vous intéresser à quelque chose de moins ordinaire, comme un roublard musculeux adepte du combat à mains nues ou un tireur d'élite qui élimine ses ennemis de loin. Vous aimez les histoires fantastiques qui parlent de nains et d'elfes ? Choisissez une de ces races. Vous voulez avoir le personnage le plus costaud de la table ? Optez pour un barbare ou un paladin. Vous ne savez absolument pas par quoi commencer ? Jetez un œil aux illustrations et voyez ce qui vous plaît le plus.

Une fois que vous avez un personnage en tête, suivez les étapes dans l'ordre en prenant les décisions nécessaires pour que votre personnage reflète l'idée que vous en avez. Votre conception du personnage risque d'évoluer à chacun de vos choix. Tout ce qui compte, c'est que vous vous asseyiez à la table avec un personnage que vous avez hâte de jouer.

Dans tout le chapitre, nous utiliserons le terme **feuille de personnage** pour désigner ce que vous utilisez pour suivre l'évolution de votre personnage, qu'il s'agisse d'une feuille de personnage officielle (comme celle qui figure à la fin de ce livre), d'une méthode d'archivage digitale ou d'une feuille dans un carnet. Le plus simple consiste à commencer avec la feuille de personnage officielle D&D, le temps que vous sachiez de quelles informations vous avez besoin et comment les utiliser pendant le jeu.

La conception de Bruenor

Chaque étape de la création de personnages s'accompagne d'un exemple : un joueur nommé Bob qui crée son personnage, un nain du nom de Bruenor.

1. Choisir une race

Chaque personnage appartient à une race définie, c'est-à-dire à l'une des nombreuses espèces humanoïdes intelligentes qui peuplent le monde de D&D, les plus courantes étant les nains, les elfes, les halfelins et les humains. Certaines races se divisent également en plusieurs **variantes raciales**, comme le nain des montagnes ou l'elfe sylvestre. Vous trouverez de plus amples informations sur les races dans le chapitre 2 qui présente également des races moins répandues comme les sangdragons, les gnomes, les demi-elfes, les demi-orcs ou les tieffelins.

Le choix de la race contribue fortement à bâtir l'identité de votre personnage, car elle définit son apparence générale et les talents naturels issus de son hérédité et de sa culture. La race de votre personnage lui confère également des traits raciaux, comme des sens particuliers, la maîtrise de certaines armes ou de certains objets, la maîtrise d'une ou plusieurs compétences ou la capacité à lancer des sorts mineurs. Ces traits se combinent parfois avec les capacités de certaines classe (voir l'étape 2). Par exemple, le halfelin pied-léger possède des traits raciaux qui en font un roublard d'exception tandis que le haut-elfe est souvent un puissant magicien. Mais parfois, il est plus drôle d'aller à l'encontre des stéréotypes. Les paladins demi-orcs et les magiciens nains des montagnes font des personnages hors du commun mais mémorables.

La race du personnage améliore également une ou plusieurs de ses caractéristiques, qui seront déterminées lors de l'étape 3. Notez ces augmentations et n'oubliez pas de les appliquer le moment venu.

Notez les traits raciaux liés à votre race sur votre feuille de personnage et n'oubliez pas d'indiquer aussi les langues que votre personnage parle au début de sa carrière ainsi que sa vitesse de base.

La conception de Bruenor, étape 1

Bob se prépare à créer son personnage. Il décide qu'un nain des montagnes bourru conviendra parfaitement à l'idée qu'il se fait de son personnage. Il note tous les traits raciaux des nains sur sa feuille de personnage et n'oublie pas d'indiquer sa vitesse de base, 7,50 mètres, ainsi que les langues qu'il parle couramment, à savoir le commun et le nain.

2. Choisir une classe

Tout aventurier appartient à une classe donnée. Cette classe représente sa vocation, les talents spéciaux qu'il possède et les tactiques qu'il est le plus enclin à utiliser quand il explore un donjon, affronte des monstres ou se livre à des négociations délicates. Les différentes classes de personnage sont décrites dans le chapitre 3.

Le personnage reçoit un nombre d'avantages dépendant de sa classe. Une bonne partie de ces avantages sont des **aptitudes de classe** : des capacités (y compris incantatoires) qui distinguent votre personnage des membres des autres classes. Il gagne aussi quelques **maîtrises**, pour les armures, les armes, les compétences, les jets de sauvegarde et parfois les outils. Ces maîtrises correspondent aux activités que votre personnage accomplit avec facilité, qu'il s'agisse d'utiliser un certain type d'arme ou de raconter un mensonge convaincant. Notez toutes les aptitudes de classe dont votre personnage dispose au niveau 1 sur votre feuille de personnage.

Le niveau

Un personnage débute généralement le jeu au niveau 1 et gagne des niveaux en partant à l'aventure et en gagnant des **points d'expérience** (PX). Un personnage de niveau 1 n'a aucune expérience en tant qu'aventurier, mais il peut tout de même avoir une carrière de soldat ou de pirate derrière lui ou avoir déjà accompli quelques missions risquées.

Le niveau 1 marque son entrée dans la vie d'aventurier. Si vous connaissez déjà bien le jeu ou que vous rejoignez une partie entamée, il se peut que votre MD vous propose de commencer avec un niveau supérieur, en partant du principe que votre personnage a déjà survécu à quelques aventures éprouvantes.

Notez votre niveau sur votre feuille de personnage. Si vous commencez à un niveau supérieur à 1, notez bien tous les éléments que la classe du personnage lui apporte en plus de ceux de niveau 1. Indiquez également vos points d'expérience. Un personnage de niveau 1 a 0 PX. Un personnage de plus haut niveau commence généralement avec le montant de PX minimum requis pour atteindre son niveau (consultez la section « Après le niveau 1 » un peu plus loin dans ce chapitre).

La création rapide

Dans chaque description de classe du chapitre 3, vous trouverez une section comprenant des suggestions pour créer rapidement un personnage de cette classe, y compris pour lui assigner ses meilleures valeurs de caractéristiques, choisir un historique adapté à cette classe et sélectionner ses sorts de départ.

Points de vie et dés de vie

Les points de vie définissent la solidité de votre personnage en cas de combat ou de situation dangereuse. Ce sont vos DV (abréviation de dés de vie) qui définissent ses points de vie.

Au niveau 1, votre personnage a 1 dé de vie, le type de dé étant déterminé par sa classe.

Résumé des valeurs de caractéristique

Force

Mesure : athlétisme inné, puissance physique
Important pour : barbare, guerrier, paladin
Augmentations raciales :

Nains des montagnes (+2)	Demi-orc (+2)
Sangdragon (+2)	Humain (+1)

Dextérité

Mesure : agilité physique, élégance, équilibre, réflexes
Important pour : moine, rôdeur, roublard
Augmentations raciale :

Elfe (+2)	Gnome des forêts (+1)
Halfelin (+2)	Humain (+1)

Constitution

Mesure : endurance, force vitale, santé
Important pour : tout le monde
Augmentations raciales :

Nains (+2)	Demi-orc (+1)
Halfelin robuste (+1)	Humain (+1)
Gnome des roches (+1)	

Intelligence

Mesure : esprit d'analyse, mémorisation des informations, sagacité
Important pour : magicien
Augmentations raciales :

Haut elfe (+1)	Tieffelin (+1)
Gnome (+2)	Humain (+1)

Sagesse

Mesure : conscience du monde alentour, intuition, perspicacité
Important pour : clerc, druide
Augmentations raciales :

Nains des collines (+1)	Humain (+1)
Elfe sylvestre (+1)	

Charisme

Mesure : confiance en soi, éloquence, sens du commandement
Important pour : barde, ensorceleur, sorcier
Augmentations raciales :

Demi-elfe (+2)	Sangdragon (+1)
Drow (+1)	Humain (+1)
Halfelin pied-léger (+1)	Tieffelin (+2)

Vous commencez avec un nombre de points de vie égal à la plus haute valeur de ce dé de vie, comme indiqué dans la description de la classe. (Vous ajoutez également votre modificateur de Constitution, que vous déterminerez à l'étape 3.) Ce nombre représente également votre **maximum de points de vie.**

Notez vos points de vie sur votre feuille de personnage. Notez aussi le type de dé de vie que votre personnage utilise et le nombre de DV dont il dispose. Une fois qu'il s'est reposé, il peut dépenser des DV pour récupérer des points de vie (voir « Repos » dans le chapitre 8).

Les bonus de maîtrise

La table qui figure dans la description de la classe de votre personnage indique son bonus de maîtrise, qui est de +2 pour un personnage de niveau 1. Ce chiffre s'applique à une bonne partie des nombres à noter sur votre feuille de personnage :

- aux jets d'attaque utilisant une arme que votre personnage maîtrise
- aux jets d'attaque avec les sorts de votre personnage,
- aux tests de caractéristique avec une compétence que votre personnage maîtrise
- aux tests de caractéristique avec un outil que votre personnage maîtrise
- aux jets de sauvegarde que votre personnage maîtrise,
- au DD des jets de sauvegarde contre les sorts que lance votre personnage (comme expliqué dans la section consacrée à chaque classe de lanceur de sorts)

C'est la classe du personnage qui détermine sa maîtrise des armes, des jets de sauvegarde et de certaines compétences et certains outils. (Les compétences sont décrites dans le chapitre 7, les outils dans le chapitre 5). L'historique du personnage lui permet de maîtriser des compétences et des outils supplémentaires, et certaines races offrent quelques maîtrises de plus. Veillez à bien noter toutes ces maîtrises, ainsi que le bonus associé, sur votre feuille de personnage.

Le bonus de maîtrise s'ajoute à un jet de dé ou à un autre nombre une fois seulement, pas à plusieurs reprises. Parfois, il est modifié (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant de s'appliquer. Si les circonstances vous laissent à penser que vous devez appliquer votre bonus de maîtrise à plusieurs reprises sur le même jet de dé ou le multiplier ou le diviser plus d'une fois, n'en faites rien, ne l'ajoutez qu'une seule fois, ne le multipliez qu'une seule fois et ne le divisez qu'une seule fois.

La conception de Bruenor, étape 2

Bob imagine Bruenor en train de charger au cœur de la bataille, sa hache en main, l'une des cornes de son heaume brisée. Il fait de lui un guerrier et note donc les maîtrises et les aptitudes de classe du guerrier de niveau 1 sur sa feuille de personnage.

En tant que guerrier de niveau 1, Bruenor a 1 dé de vie (un d10) et commence le jeu avec un nombre de points de vie égal à 10 + son modificateur de Constitution. Bob note tout cela et indiquera la valeur finale une fois qu'il aura calculé la valeur de Constitution de Bruenor (voir l'étape 3). Bob note aussi le bonus de maîtrise de tout bon personnage de niveau 1, c'est-à-dire +2.

3. Déterminer les valeurs de caractéristiques

Une bonne partie de ce que votre personnage peut accomplir en jeu dépend de ses six valeurs de caractéristiques : **Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse, Charisme.**

Chaque caractéristique s'accompagne d'une valeur, c'est-à-dire un nombre que vous notez sur votre feuille de personnage. Les six valeurs et leur utilité en jeu sont décrites dans le chapitre 7. La table intitulée Résumé des valeurs de caractéristiques donne un bon résumé des qualités que mesure chaque caractéristique, des races bénéficiant d'une augmentation dans ces caractéristiques et des classes accordant une importance particulière à chacune.

Les six **valeurs de caractéristiques** de votre personnage sont générées de façon aléatoire : lancez quatre dés à six faces, additionnez les trois valeurs les plus élevées et notez ce total sur un brouillon. Répétez cette opération cinq fois de plus, afin d'avoir six valeurs. Si vous voulez gagner du temps ou si vous n'aimez pas le côté aléatoire de cette méthode, utilisez les valeurs suivantes : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Prenez vos six valeurs et recopiez-les sur votre feuille à côté des caractéristiques de votre personnage, en les répartissant comme bon vous semble entre la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse, et le Charisme. Ensuite, appliquez les éventuelles modifications de valeurs de caractéristiques liées à sa race.

Une fois que vous avez assigné vos valeurs de caractéristiques, déterminez vos **modificateurs de caractéristique** en utilisant la table Modificateurs et valeurs de caractéristiques. Si vous voulez déterminer un modificateur de caractéristique sans vous servir de cette table, enlevez 10 à la valeur de caractéristique et divisez le résultat par 2 (arrondi à l'inférieur). Notez le modificateur de chaque caractéristique à côté de sa valeur.

La conception de Bruenor, étape 3

Bob décide d'utiliser les valeurs de caractéristiques standard (15, 14, 13, 12, 10, 8) pour déterminer les capacités de Bruenor. Comme c'est un guerrier, il attribue la meilleure valeur, 15, à la Force. La suivante, 14, à la Constitution. Bruenor pourrait être un guerrier impétueux, mais Bob le préfère un peu âgé, sage et bon meneur d'hommes, il lui attribue donc des valeurs correctes en Sagesse et en Charisme. Une fois que Bob a appliqué les modificateurs raciaux (qui augmentent la Force et la Constitution de Bruenor de +2 chacune), voici les caractéristiques et modificateurs de caractéristique du nain : Force 17 (+3), Dextérité 10 (+0), Constitution 16 (+3), Intelligence 8 (-1), Sagesse 13 (+1), Charisme 12 (+1).

Bob note également le nombre total de points de vie de Bruenor : 10 + son modificateur de Constitution (à savoir +3), ce qui lui donne un total de 13 points de vie.

Variante : la personnalisation des valeurs de caractéristiques

Si votre MD est d'accord, vous pouvez utiliser cette variante pour déterminer vos valeurs de caractéristiques. Elle vous permet de construire votre personnage avec un ensemble de valeurs de caractéristiques que vous déterminez individuellement.

Vous avez 27 points à répartir entre vos valeurs de caractéristiques. Le prix de chaque valeur de caractéristique est indiqué dans la table baptisée Prix des valeurs de caractéristiques. Par exemple, une caractéristique à 14 coûte 7 points. Cette méthode vous interdit les valeurs supérieures à 15 (avant application des bonus raciaux) et inférieures à 8. Avec cette méthode, vous pouvez opter pour un ensemble de trois valeurs fortes et trois valeurs faibles (15, 15, 15, 8, 8, 8), un ensemble de valeurs au-dessus de la moyenne et presque égales (13, 13, 13, 12, 12, 12) ou n'importe quelle combinaison intermédiaire entre ces deux extrêmes.

Prix des valeurs de caractéristique

Valeur	Prix	Valeur	Prix
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Modificateurs et valeurs de caractéristique

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4
4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

4. Décrire son personnage

Une fois que vous disposez des statistiques de jeu de votre personnage, il est temps de le définir en tant que personne. Tout d'abord, il lui faut un nom. Prenez aussi quelques minutes pour décider à quoi il ressemble et comment il se comporte de manière générale.

Vous pouvez donner corps à votre personnage en utilisant les informations du chapitre 4 pour définir son apparence physique et ses traits de personnalité. Choisissez-lui un **alignement** (la boussole morale qui guide ses actes) et des **idéaux**. Le chapitre 4 vous aide aussi à déterminer ce qui lui tient à cœur, ce qu'on appelle un **lien**, ainsi que les **défauts** qui pourraient un jour causer sa perte.

L'**historique** de votre personnage indique d'où il vient, quelle était son activité première et quelle est sa place dans le monde de D&D. Votre MD peut vous proposer des historiques en plus de ceux qui figurent dans le chapitre 4 ou travailler avec vous pour adapter un historique sur mesure à votre concept de personnage.

L'historique de votre personnage lui donne une aptitude d'historique (c'est-à-dire un avantage générique) et la maîtrise de deux compétences. Il lui permet parfois de parler une langue



supplémentaire ou de maîtriser un certain type d'outil. Notez ces informations, ainsi que celles relatives à la personnalité de votre personnage, sur la feuille de personnage.

Les caractéristiques de votre personnage

Quand vous concevez l'apparence et la personnalité de votre personnage, vous devez tenir compte de ses valeurs de caractéristiques et de sa race. Un personnage doté d'une grande force physique et d'un intellect limité réfléchit et se comporte de manière bien différente d'un individu très rusé mais affligé d'une faible valeur de Force.

Par exemple, une haute valeur de Force correspond généralement à un corps musculeux ou athlétique, tandis qu'un personnage doté d'une faible valeur dans cette caractéristique sera plutôt rachitique ou grassouillet.

Un personnage avec beaucoup de Dextérité sera sûrement mince et athlétique, tandis qu'un personnage avec une faible valeur de Dextérité peut être dégingandé et maladroit ou gros aux doigts épais.

Un personnage disposant d'une importante valeur de Constitution a souvent l'air robuste, il a l'œil vif et déborde d'énergie tandis que celui qui souffre d'une faible Constitution a un air maladif ou fragile.

Un personnage avec une grande valeur d'Intelligence peut se montrer particulièrement curieux et studieux tandis que celui qui reçoit une faible valeur d'Intelligence aura un discours très simple ou une forte tendance à oublier les détails.

Un personnage doué d'une grande Sagesse a un jugement sûr, une forte empathie et une conscience aiguë de ce qui se passe autour de lui ; à l'inverse, un personnage avec une valeur de Sagesse basse est plutôt étourdi, téméraire ou inconscient.

Un personnage doté de beaucoup de Charisme dégage une grande confiance en lui, souvent mêlée de grâce ou d'une présence intimidante. Le personnage avec un faible Charisme présente un caractère agressif, des difficultés d'élocution ou une grande timidité.

La conception de Bruenor, étape 4

Bob note les informations de base concernant Bruenor : son nom, son sexe (masculin), sa taille et son poids, ainsi que son alignement (Loyal Bon). Comme il a de hautes valeurs en Force et en Constitution, il est robuste et athlétique, mais son Intelligence plutôt faible traduit une forte tendance à l'étourderie.

Bob décide que Bruenor est issu d'une lignée noble, mais que son clan a été chassé de ses terres alors que le nain était encore très jeune. Il a grandi en travaillant comme forgeron dans un village isolé du Val Bise. Mais Bruenor est promis à un destin héroïque : reprendre sa terre natale ! Bob lui choisit donc l'historique héros du peuple. Il note les maîtrises et aptitudes spéciales correspondantes sur sa feuille de personnage.

Bob a déjà une idée bien arrêtée de la personnalité de Bruenor, il ignore donc les traits de personnalité suggérés dans l'historique du héros du peuple et note plutôt que Bruenor est un nain aimant et sensible qui apprécie sincèrement ses amis et ses alliés, mais préfère cacher ce cœur tendre sous une carapace bourrue et une propension à grommeler. Dans la liste des idéaux de l'historique, il choisit l'équité, en précisant que Bruenor est persuadé que personne n'est au-dessus des lois.

Étant donné son historique, le lien de Bruenor paraît évident : il compte un jour arracher Castelmithral, son foyer, des griffes du dragon des ombres qui en a chassé les nains. Son défaut est lié à sa nature sensible : il a pitié des orphelins et des âmes égarées, ce qui le pousse à accorder sa clémence même si le coupable ne la mérite pas.

5. Choisir son équipement

C'est la classe et l'historique de votre personnage qui déterminent son **équipement de départ**, y compris ses armes, son armure et le reste de son matériel d'aventurier. Notez son équipement sur votre feuille de personnage. Tous ces objets sont détaillés dans le chapitre 5.

Si vous préférez, votre personnage peut acheter son équipement au lieu de prendre celui associé à sa classe et à son historique. Dans ce cas, il dispose d'un montant de **pièces d'or** (po) à dépenser, basé sur sa classe, comme indiqué dans le chapitre 5. Celui-ci présente également des listes d'équipement exhaustives, ainsi que le prix de chaque article. Si vous le désirez, il peut recevoir une babiole gratuite (consultez la table des babioles à la fin du chapitre 5).

La valeur de Force du personnage limite la quantité de matériel qu'il peut transporter. Essayez de ne pas acheter des pièces d'équipement dont le poids total (en kilos) dépasse 7 × sa valeur de Force. Le chapitre 7 comporte de plus amples informations sur la capacité de charge.

La classe d'armure

La **classe d'armure** du personnage (CA) représente la capacité de votre personnage à éviter les coups lors d'un combat. Plusieurs éléments contribuent à l'établissement de la CA, dont l'armure qu'il porte, le bouclier qu'il manie et le modificateur de Dextérité dont il dispose. Ceci dit, un personnage ne porte pas forcément une armure et un bouclier.

Si le personnage n'a ni armure, ni bouclier, sa CA est de 10 + modificateur de Dextérité. S'il porte une armure, ou un bouclier ou les deux, calculez sa CA comme indiqué dans le chapitre 5. Notez-la sur votre feuille de personnage.

Votre personnage doit maîtriser l'armure et le bouclier sur lesquels il a jeté son dévolu s'il veut les porter et les utiliser correctement, sachant que c'est sa classe qui détermine ce type de maîtrises. Il y a des inconvénients à porter une armure ou un bouclier si vous ne maîtrisez pas leur utilisation, comme expliqué dans le chapitre 5.

Certains sorts et certaines aptitudes de classe offrent une autre manière de calculer la CA. Si votre personnage dispose de plusieurs méthodes de calcul de la CA, choisissez celle que vous préférez.

Les armes

Calculez le modificateur que vous utilisez pour chaque arme en possession de votre personnage quand il attaque avec elle, ainsi que les dégâts qu'il inflige grâce à elle quand il touche sa cible.

Quand votre personnage attaque à l'aide d'une arme, vous lancez un d20 et ajoutez son bonus de maîtrise (mais seulement s'il est formé au maniement de l'arme) et le modificateur de caractéristique approprié.

- Pour les attaques avec une **arme de corps à corps**, appliquez le modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Cependant, une arme dotée de la propriété finesse, comme la rapière, peut utiliser le modificateur de Dextérité à la place.
- Pour les attaques avec une **arme à distance**, appliquez le modificateur de Dextérité aux jets d'attaque et de dégâts. Cependant, une arme dotée de la propriété lancer, comme la hachette, peut utiliser le modificateur de Force à la place.

La conception de Bruenor, étape 5

Bob note sur sa feuille de personnage l'équipement de départ attribué à la classe de guerrier et à l'historique de héros du peuple. Son équipement de départ comprend donc entre autres une cotte de mailles et un bouclier qui, ensemble, font monter la CA de Bruenor à 18.

Pour les armes, Bob opte pour une hache d'armes et deux hachettes. Comme la hache d'armes est une arme de corps à corps, Bruenor utilise son modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dégâts. Comme son bonus de Force est de +3 et son bonus de maîtrise de +2, il a un bonus d'attaque total de +5. La hache de guerre inflige 1d8 dégâts tranchants et Bruenor ajoute son modificateur de Force aux jets de dégâts, donc, quand il touche sa cible, il lui inflige 1d8+3 dégâts tranchants. Quand le nain lance une hachette, il dispose du même bonus d'attaque (comme la hachette est une arme de lancer, le nain peut appliquer son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts) et cette arme inflige 1d6+3 dégâts tranchants quand il touche son adversaire.

6. Se rassembler

La plupart des personnages de D&D ne travaillent pas seuls. Chacun a son rôle à jouer au sein d'un **groupe**, c'est-à-dire une compagnie d'aventuriers qui travaillent de concert pour atteindre un objectif commun. La coopération et le travail en équipe amélioreront grandement leurs chances de survivre aux nombreux périls du monde de Donjons & Dragons. Discutez avec les autres joueurs et le MD pour déterminer si vos aventuriers se connaissent déjà, comment ils se sont rencontrés et quelle sorte de quêtes ils comptent entreprendre.

Après le niveau 1

Plus votre personnage part à l'aventure et surmonte diverses épreuves et plus il accumule d'expérience, ce qui se traduit par une hausse de ses points d'expérience. Quand il atteint une valeur précise, ses capacités s'améliorent. On appelle cela **gagner un niveau**.

Quand votre personnage gagne un niveau, sa classe lui offre des aptitudes supplémentaires, comme indiqué dans la description de ladite classe. Certaines de ces aptitudes vous permettent d'améliorer vos valeurs de caractéristiques, soit en en augmentant deux d'un point, soit en en augmentant une de deux points. Vous ne pouvez pas faire passer une valeur au-dessus de 20. De plus, le bonus de maîtrise des personnages évolue à certains niveaux.

À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous gagnez 1 dé de vie supplémentaire. Lancez ce dé de vie, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat et ajoutez le total à votre maximum de points de vie. Sinon, vous pouvez utiliser la valeur fixe indiquée dans la section de votre classe, qui représente la moyenne du jet de dé (arrondie à l'entier supérieur).

Quand votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 pour chaque niveau que vous avez atteint. Par exemple, quand Bruenor atteint le niveau 8 de guerrier et augmente sa valeur de Constitution de 17 à 18, son modificateur de Constitution passe de +3 à +4. Son maximum de points de vie augmente alors de 8.

La table Évolution du personnage résume le nombre de points d'expérience dont le personnage a besoin pour monter en niveau, de 1 à 20, ainsi que les bonus de maîtrise accompagnant chaque niveau. Consultez les informations figurant dans la description de la classe du personnage pour connaître les autres améliorations obtenues à chaque niveau.

Les paliers de jeu

Les différences de couleur dans la table Évolution du personnage indiquent les quatre paliers de jeu. Ils ne sont pas associés à des règles particulières, ils servent juste à décrire de manière générale ce qui change dans l'expérience de jeu quand le personnage atteint un palier.

Le premier palier (niveaux de 1 à 4) correspond à des aventuriers au stade d'apprentis. Ils apprennent les spécificités de leur classe et découvrent les choix majeurs qui influeront sur leurs aptitudes de classe au fur et à mesure de leur évolution (comme la tradition arcanique du magicien ou l'archétype martial du guerrier). Ils sont confrontés à des dangers mineurs qui menacent souvent un ensemble de fermes ou un petit village seulement.

Au second palier (niveaux 5 à 10), nos aventuriers ont fait leurs preuves. Nombre d'incantateurs obtiennent leurs premiers sorts de niveau 3 en franchissant ce palier et disposent d'un nouveau degré de puissance magique, avec des sorts tels que *boule de feu* et *éclair*. C'est aussi à ce niveau que les personnages issus de classes basées sur le maniement des armes obtiennent leurs premières attaques multiples au cours du même round. Ces personnages sont devenus des personnalités importantes, capables d'affronter les dangers qui menacent des villes ou des royaumes entiers.

Au troisième palier (niveaux 11 à 16), les personnages ont atteint une puissance qui les place largement au-dessus du gros de la population et en fait des êtres d'exception, même parmi les aventuriers. Au niveau 11, beaucoup d'incantateurs obtiennent leur premier sort de niveau 6, certains créant des effets jusque-là hors de portée des aventuriers. D'autres personnages reçoivent des aptitudes leur permettant d'effectuer encore plus d'attaques ou de réaliser des exploits impressionnants avec ces attaques. Ces puissants aventuriers se dressent souvent contre des dangers menaçant des régions entières ou tout un continent.

Au quatrième palier (niveaux 17 à 20), les personnages atteignent le summum de leurs aptitudes de classe et deviennent de véritables parangons d'héroïsme (ou de vilenie). Leurs aventures mettent parfois en jeu le destin du monde, voire les fondements de l'ordre dans le multivers.

Évolution du personnage

Points d'expérience	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6



Chapitre 2 : Les races

Une visite dans les grandes villes des mondes de Dungeons & Dragons (comme Eauprofonde, la cité franche de Faucongris ou même l'étrange Sigil, la Cité des Portes) submerge les sens. Les gens parlent dans d'innombrables langues. Les odeurs de nourriture issues de dizaines de cultures culinaires différentes côtoient le fumet des rues bondées et des passants à l'hygiène douteuse. Des bâtiments aux architectures variées indiquent les origines très diverses des habitants.

Et les gens eux-mêmes, avec leurs tailles, leurs silhouettes et leurs pigmentations différentes, aux habits couvrant un large spectre de styles divers et de teintes variées... Tant de races sont représentées, des petits halfelins aux robustes nains en passant par les elfes majestueux... tous se mêlent au beau milieu d'un large éventail d'ethnies humaines.

Et, disséminés au milieu de ces races communes, on trouve des individus vraiment exotiques : un imposant sangdragon par ici, qui se fraye un chemin dans la foule, un tieffelin sournois par là, qui rôde dans les ombres avec des yeux pleins de malice... Un groupe de gnomes éclate de rire alors que l'un d'eux actionne un jouet de bois astucieux qui bouge tout seul. Des demi-elfes et des demi-orcs travaillent aux côtés des humains, incapables de s'intégrer pleinement au sein de l'une de leurs deux races génitrices. Et là, bien à l'abri de la lumière du soleil, on aperçoit un drow solitaire, fugitif échappé des noires étendues de l'Ombreterre, qui tente de se faire une place dans un monde qui redoute les gens de son espèce.

Choisir une race

Les humains forment la race la plus répandue dans les mondes de D&D, mais ils côtoient des nains, des elfes, des halfelins et d'innombrables créatures fantastiques. Votre personnage appartient à l'un de ces peuples.

Ceci dit, les races intelligentes du multivers ne sont pas toutes adaptées au rôle d'aventurier placé sous le contrôle d'un joueur. Les nains, les elfes, les halfelins et les humains représentent les races qui composent les groupes d'aventuriers ordinaires. Les sangdragons, les gnomes, les demi-elfes, les demi-orcs et les tieffelins font eux aussi de bons aventuriers, mais ces individus sont plus rares. Les drows, une variante raciale d'elfes, sont encore moins répandus.

Le choix de la race influe sur plusieurs facettes de votre personnage. Elle attribue au personnage des qualités fondamentales qu'il conservera tout au long de sa carrière d'aventurier. Quand vous choisissez la race de votre personnage, gardez à l'esprit le genre d'aventurier que vous avez envie de jouer. Par exemple, un halfelin est un bon choix pour un roublard discret, un nain fait un robuste guerrier et un elfe a tout pour devenir un maître de la magie profane.

La race de votre personnage affecte ses valeurs de caractéristique et ses traits et donne aussi un bon point de départ pour rédiger son histoire. Dans la description de chaque race, vous trouverez des informations pour vous aider à incarner au mieux un personnage de cette race, y compris au niveau de sa personnalité, de son apparence physique, de la société dans laquelle il vit et de l'alignement qu'il sera le plus enclin à adopter. Mais ce ne sont là que des indications pour vous aider à visualiser votre personnage, un aventurier pouvant s'éloigner très fortement des standards de son peuple. Dans ce cas, demandez-vous pourquoi votre personnage est différent, cela vous aidera à définir son historique et sa personnalité.

Les traits raciaux

Chaque race possède des traits raciaux communs à tous ses membres. Vous pourrez trouver les sections suivantes parmi les traits de la plupart des races.

Augmentation de caractéristiques

Chaque race accorde un bonus à une ou plusieurs caractéristiques d'un personnage.

Âge

Cette section indique l'âge à partir duquel un membre d'une race donnée est considéré comme un adulte, ainsi que la longévité moyenne des membres de cette race. Cette information peut vous aider à choisir l'âge de votre personnage au début du jeu. Vous êtes libre de donner l'âge de votre choix à votre personnage. Ce choix pourra justifier la répartition de vos valeurs de caractéristiques. Par exemple, si vous jouez un personnage jeune ou très vieux, votre âge pourra expliquer des valeurs de Force et Constitution particulièrement bas, alors qu'un âge avancé pourra justifier de hautes valeurs d'Intelligence et de Sagesse.

Alignement

La plupart des races tendent naturellement vers un alignement donné, décrit dans ce paragraphe. L'alignement est indiqué à titre informatif et les joueurs ne sont pas obligés de l'adopter, mais si vous vous demandez pourquoi votre nain est d'alignement Chaotique, en rébellion par rapport à une société naine Loyale, par exemple, cela peut vous aider à mieux déterminer son comportement.

Taille

Les personnages de la plupart des races sont de taille Moyenne, une catégorie qui regroupe les créatures qui se situent entre 1,20 mètre et 2,40 mètres. Les membres de certaines races sont de taille Petite (60 centimètres à 1,20 mètre), ce qui signifie que certaines règles du jeu ne les affecteront pas de la même manière que les autres. La règle la plus importante pour les créatures de taille Petite est qu'elles ont des difficultés à manier les armes lourdes, ainsi que cela est expliqué dans le chapitre 5.

Vitesse

Votre vitesse correspond à la distance que vous pouvez parcourir quand vous voyagez (chapitre 8) et quand vous combattez (chapitre 9).

Langues

Le fait d'appartenir à une race donnée vous permet de parler, lire et écrire certaines langues. Le chapitre 4 vous présente une liste des langues les plus répandues dans les mondes de D&D.

Variante raciale

Certaines races ont des variantes raciales. Les membres de celles-ci possèdent les traits de la race dont ils sont issus ainsi que ceux de la variante raciale à laquelle ils appartiennent. Les relations entre les variantes raciales peuvent varier énormément d'une race ou d'un monde à l'autre. Par exemple, dans le cadre de campagne de *Dragonlance*, les nains des montagnes et les nains des collines vivent ensemble, séparés en divers clans mais appartenant au même peuple. Dans les *Royaumes Oubliés*, en revanche, ils vivent bien loin les uns des autres, dans des royaumes différents et se font respectivement appeler nains d'écu et nains d'or.





Drizzt Do'Urden

Elfe

« Je n'aurais jamais imaginé qu'il existe une telle beauté », murmura Lunedor. L'étape du jour avait été épuisante, mais la récompense dépassait de loin leurs rêves. Les compagnons se trouvaient sur une haute falaise surplombant la légendaire cité de Qualinost.

Quatre tours élancées se dressaient aux coins de la ville, comme des fuseaux luisants, leur pierre blanche éclatante marbrée de veines d'argent. Des arches gracieuses traversaient les airs pour relier les tours. Œuvres d'antiques ferronniers nains, elles étaient assez solides pour supporter le poids d'armées entières et pourtant, elles avaient l'air si délicates qu'il semblait qu'un oiseau aurait suffi à les déséquilibrer en se posant dessus. Ces arches scintillantes formaient les seules frontières de la ville : il n'y avait pas de murs autour de Qualinost, la cité elfique ouvrait tendrement les bras à la nature qui l'entourait.

— Margaret Weis et Tracy Hickman,
Dragons d'un crépuscule d'automne

Les elfes forment un peuple magique à la grâce surnaturelle. Ils vivent dans un monde dont ils ne font pas entièrement partie. Ils résident en des lieux à la beauté éthérée, au cœur d'antiques forêts ou dans des tours d'argent luisant d'un éclat féerique, là où une douce musique flotte dans les airs et une brise parfumée enchante les narines. Les elfes aiment la nature et la magie, les arts et le talent artistique, la musique et la poésie, et toutes les bonnes choses de la vie.

Minces et gracieux

Les elfes sont dotés d'une grâce surnaturelle et de traits élégants qui les rendent incroyablement séduisants aux yeux des humains et de nombreuses autres races. Ils sont un peu moins grands qu'un humain, allant de moins de 1,50 mètre à 1,80 mètre et sont plus minces qu'eux, pesant dans les 50 à 75 kilos. Hommes et femmes mesurent la même taille en moyenne, les hommes étant à peine plus lourds que les femmes.

La carnation elfique couvre le même spectre que celle des humains, en lui ajoutant des teintes de cuivre, de bronze, ainsi que des cheveux verts ou bleus tirant parfois presque sur le blanc, et des yeux semblables à de l'or ou de l'argent liquides. Les elfes sont imberbes et leur pilosité corporelle est presque inexistante. Ils aiment les habits élégants aux couleurs vives et apprécient les jolis bijoux simples.

Une perspective intemporelle

Les elfes peuvent vivre plus de 700 ans, ce qui leur donne une vision très globale des événements, susceptible de troubler les races à l'existence plus courte. Ils sont plus souvent amusés



que passionnés et plus facilement curieux qu'avides. Ils restent à l'écart et impassibles devant les événements mineurs. En revanche, quand ils poursuivent un objectif, qu'il s'agisse de partir à l'aventure pour accomplir une mission ou apprendre un art ou une nouvelle compétence, ils restent inlassablement concentrés sur leur tâche. Ils sont lents à se faire des amis et des ennemis et encore plus lents à les oublier. Ils répondent aux insultes mineures par le mépris et aux insultes majeures par la vengeance.

Face au danger, les elfes sont comme les branches d'un arbrisseau : souples et flexibles. Ils comptent sur la diplomatie et les compromis pour résoudre leurs différends avant de recourir à la violence. Il leur arrive même de se retirer quand des intrus s'installent dans leurs bois, sûrs qu'il leur suffit d'attendre que les envahisseurs s'en aillent. Mais quand il le faut, ils révèlent un côté martial sévère et font montre d'une grande adresse à l'épée, à l'arc et en matière de stratégie.

Des royaumes forestiers cachés

La plupart des elfes résident dans de petits villages forestiers dissimulés parmi les arbres. Ils chassent du gibier, partent cueillir de la nourriture et cultivent des légumes, leurs talents et leur magie leur permettant de s'alimenter sans avoir besoin d'abattre les arbres ni de labourer la terre. Ce sont aussi d'excellents artisans qui fabriquent des habits et des œuvres d'art de très belle facture. Ils limitent les contacts avec les étrangers, bien que quelques elfes gagnent copieusement leur vie en échangeant des objets manufacturés contre des métaux (que les elfes n'ont aucune envie d'extraire).

Les elfes que l'on croise en dehors de leur foyer sont généralement des ménestrels, des artistes ou des sages itinérants. Les nobles humains se disputent tous les services des professeurs elfiques quand il s'agit d'enseigner l'escrime ou la magie à leurs enfants.

L'exploration et l'aventure

Les elfes partent à l'aventure quand ils éprouvent une insatiable soif de voyages. Comme ils ont une espérance de vie très longue, ils peuvent passer des siècles à explorer et découvrir le monde. Ils n'apprécient guère le rythme de vie de la société humaine, compartimenté en journées et pourtant si changeant au fil des décennies ; ils optent donc plutôt pour une carrière leur permettant de voyager librement, à leur propre rythme. Un elfe aime à développer ses talents d'épéiste et sa puissance magique, ce qu'il peut faire aisément en menant une vie d'aventurier. Certains elfes peuvent se joindre à une rébellion contre un oppresseur, tandis que d'autres préfèrent se faire les champions de causes morales.

Les noms des elfes

Un elfe est considéré comme un enfant jusqu'à ce qu'il se déclare adulte, ce qui arrive parfois un peu après son premier siècle. Avant cela, on le désigne par son nom d'enfant.

L'elfe se choisit un nom d'adulte quand il se proclame adulte, bien que ceux qui l'ont connu plus jeune puissent continuer à l'appeler par son nom d'enfant. Le nom d'adulte de chaque elfe est une création unique, bien qu'il puisse rappeler le nom d'un individu respecté ou d'un membre de sa famille. Il y a peu de distinction entre les noms féminins et masculins, et l'échantillon présenté ici représente seulement des tendances générales. De plus, tout elfe porte un nom de famille qui se compose habituellement d'une combinaison de mots elfiques. Une partie des elfes qui voyagent parmi les humains le traduisent en commun, les autres conservent la version elfique.

Les noms d'enfant. Ara, Bryn, Del, Éryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naéris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.

Les noms masculins. Adran, Aélar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Énialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadaraï, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Péren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Théren, Varis.



Hautains mais courtois

Les elfes peuvent se montrer hautains, mais ils sont généralement courtois, même envers ceux qui déçoivent leurs attentes si exigeantes (ce qui veut dire, presque tout individu autre qu'un elfe). Ils sont pourtant capables de trouver du bon chez presque n'importe qui.

Les halfelins. « Les halfelins aiment les plaisirs simples et c'est une qualité qu'il ne faut pas mépriser. Ce sont de bonnes gens, qui prennent soin les uns des autres, s'occupent de leur jardin et ont prouvé qu'ils étaient bien plus résistants qu'ils n'en ont l'air quand le besoin s'en fait sentir. »

Les humains. « Toute cette hâte, ces ambitions et ce besoin d'accomplir quelque chose avant de mourir au terme de leur brève existence... Les entreprises humaines semblent parfois si futiles. Mais quand vous étudiez ce qu'ils ont accompli, vous devez leur reconnaître une certaine valeur. Si seulement ils pouvaient ralentir et apprendre un peu de raffinement... »

Les nains. « Les nains sont des lourdauds maladroits et moroses, ceci dit, ils compensent en courage tout ce qui leur manque en humour, sophistication et bonnes manières. Et je dois admettre que leurs meilleurs forgerons produisent des œuvres d'art qui s'approchent de la qualité elfique. »



Les noms féminins. Adrie, Althaéa, Anastrianne, Andraste, Antinua, Béthrynne, Birel, Caélynn, Drusilia, Enna, Félosial, Iélénia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quélenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastre, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphie

Les noms de famille (traduction en commun). Amakiir (Fleurdegemme), Amastacie (Fleurstellaire), Galanodel (Murmurelunaire), Holimion (Roséedediamant), Ilphelkiir (Boutondegemme), Liadon (Feuilleargent), Méliamne (Pieddechêne), Naïlo (Brisenocturne), Siannodel (Ruisseaulunaire), Xiloscient (Pétald'or).

Traits des elfes

Votre personnage elfe possède un ensemble de qualités naturelles qui sont le fruit de millénaires de raffinement elfique.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Bien que les elfes atteignent leur maturité physique environ au même âge que les humains, ils considèrent qu'être un adulte dépasse ce simple aspect et prend en compte l'expérience de la vie. Un elfe se déclare généralement adulte vers 100 ans et choisit à ce moment son nom d'adulte. Les elfes peuvent vivre jusqu'à 750 ans.

Alignement. Les elfes sont amoureux de la liberté, de la diversité et de leur liberté d'expression. C'est pourquoi ils tendent fortement vers les aspects les plus modérés du chaos. La liberté des autres a autant de valeur à leurs yeux que la leur et ils sont plutôt enclins à faire le bien.



Les drows sont une exception. Leur exil en Ombreterre les a rendus vicieux et dangereux et ils sont donc plutôt enclins à faire le mal.

Taille. Les elfes mesurent généralement entre 1,50 et 1,80 mètre et sont minces. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Habitué à la pénombre des forêts et au ciel nocturne, vous avez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Sens aiguisés. Vous maîtrisez la compétence Perception.

Ascendance féérique. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre l'effet charmé et vous ne pouvez être contraint à dormir par la magie.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. À la place, ils passent 4 heures par jour dans un état de méditation profonde, tout en restant semi-conscients. (Le mot qui décrit cette méditation en langage commun est « transe ».) Pendant cette méditation, vous pouvez faire une sorte de rêves. De tels « rêves » sont en réalité des exercices mentaux qui sont devenus des réflexes au bout de plusieurs années de pratique. En vous reposant ainsi, vous bénéficiez des mêmes avantages conférés à un humain par 8 heures de sommeil.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'elfique. Le langage des elfes est fluide, avec des intonations subtiles et une grammaire élaborée. La littérature des elfes est riche et variée et leurs chansons et poèmes sont populaires parmi les autres races. De nombreux bardes apprennent à parler elfe afin de pouvoir ajouter des ballades elfiques à leur répertoire.

Variante raciale. D'antiques divisions scindent le peuple elfique en trois variantes raciales principales : les hauts-elfes, les elfes sylvestres et les elfes noirs communément appelés drows. Choisissez l'une de ces variantesraciales. Dans certains mondes, elles subissent encore d'autres divisions (comme les elfes du soleil et les elfes de la lune des *Royaumes Oubliés*), vous pouvez donc choisir une variante raciale encore plus spécifique si vous le désirez.

Haut-elfe

Les hauts-elfes ont l'esprit vif et maîtrisent au moins les bases de la magie. Dans de nombreux mondes de D&D, on trouve deux types de hauts-elfes. Les premiers (parmi lesquels se trouvent les elfes gris et les elfes des vallées de *Greyhawk*, les Silvanesti de *Dragonlance* et les elfes du soleil des *Royaumes Oubliés*) sont hautains et secrets, ils sont convaincus d'être supérieurs aux autres races et même aux autres elfes. Les seconds sont plus nombreux et plus amicaux, et on les trouve souvent parmi les humains et les autres races (ils comptent les hauts-elfes de *Greyhawk*, les Qualinesti de *Dragonlance* et les elfes de la lune des *Royaumes Oubliés*).

Les elfes du soleil de Féerune (aussi appelés elfes d'or ou elfes de l'aube) ont la peau couleur de bronze et les cheveux cuivrés, noirs ou blonds tandis que leurs yeux sont dorés, argentés ou noirs. Les elfes de la lune (aussi appelés elfes d'argent ou elfes gris) sont plus pâles, avec une peau d'albâtre parfois teintée de bleu et des cheveux blanc-argenté, noirs ou bleus, bien que l'on trouve assez fréquemment du blond, du brun et du roux. Leurs yeux sont verts ou bleus, pailletés d'or.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous maîtrisez les épées longues, les épées courtes, les arcs longs et les arcs courts.

Tour de magie. Vous connaissez un tour de magie de votre choix parmi la liste de sorts de magicien. Votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie est l'Intelligence.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix.

Elfe sylvestre

En tant qu'elfe des bois, vous avez des sens aiguisés et une excellente intuition. De plus, vos pieds agiles vous emportent rapidement et sans bruit au travers de votre forêt natale. Cette variante raciale regroupe les elfes sauvages (grugach) de *Greyhawk* et les Kagonesti de *Dragonlance*, ainsi que les races désignées sous le terme d'elfes des bois dans les mondes de *Greyhawk* et des *Royaumes Oubliés*. Sur Féérune, les elfes sylvestres (aussi appelés elfes sauvages, elfes verts ou elfes des bois) forment un peuple isolationniste qui n'accorde aucune confiance aux membres des races autres qu'elfiques.

La peau des elfes sylvestres présente généralement des teintes cuivrées, avec parfois quelques traces de vert. Leurs cheveux sont châtains ou bruns, mais on en trouve aussi un peu de blonds et de cuivrés. Ils ont les yeux verts, marrons ou noisette.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous maîtrisez les épées longues, les épées courtes, les arcs longs et les arcs courts.

Pied léger. Votre vitesse de base passe à 10 mètres.

Cachette naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher même quand la visibilité n'est que légèrement réduite du fait des frondaisons, d'une forte pluie, de chutes de neige, d'une nappe de brume ou tout autre phénomène naturel.

Elfe noir (drow)

Les drows descendent d'une antique variante raciale d'elfes qui ont été bannis du monde de la surface pour avoir suivi la déesse Lolth sur le chemin du mal et de la corruption. Ils ont aujourd'hui bâti leur propre civilisation dans les entrailles de l'Ombreterre, en accord avec la doctrine de Lolth. Les drows, que l'on appelle aussi elfes noirs, ont la peau aussi noire que de l'obsidienne polie et des cheveux d'un blanc ou d'un blond pâle éclatant en contraste. Ils ont des yeux très pâles, si pâles qu'on les croit souvent blancs, aux teintes lilas, argent, roses, rouges ou bleues. Ils sont souvent plus petits et plus minces que les autres elfes.

Les aventuriers drows sont rares, sachant que cette race n'existe pas dans tous les mondes. Consultez votre maître du donjon pour savoir si vous pouvez jouer un drow.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 1.

Vision dans le noir supérieure. Votre vision dans le noir fonctionne dans un rayon de 36 mètres.

Sensibilité à la lumière du soleil. Vous êtes désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsque vous, votre cible ou ce que vous tentez de percevoir se trouve sous la lumière directe du soleil.

Magie drow. Vous connaissez le tour de magie *lumières dansantes*. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez aussi lancer *lueurs féeriques*. Vous devez terminer un long repos avant de pouvoir relancer ce sort ainsi. Quand vous atteignez le niveau 5, vous pouvez également lancer *ténèbres*. Vous devez terminer un long repos avant de pouvoir relancer ce sort ainsi. Vous utilisez le Charisme comme caractéristique incantatoire pour tous ces sorts.

Entraînement aux armes drows. Vous maîtrisez les rapières, les épées courtes et les arbalètes de poing.



Les ténèbres des drows

Si elle ne comptait une exception renommée, tout le monde mépriserait la race des drows. Pour la plupart des gens, ce sont des maraudeurs adorateurs de démons qui vivent dans les profondeurs de l'Ombreterre et en sortent seulement au cœur de la nuit pour piller et massacrer les habitants de la surface qu'ils méprisent profondément. Leur société dépravée se soucie uniquement d'obtenir les faveurs de Lolth leur déesse-araignée qui approuve le meurtre et l'extermination de familles entières lors des luttes de pouvoir entre maisons nobles.

Mais un drow au moins a refusé ce moule. Dans les *Royaumes Oubliés*, Drizzt Do'Urden, rôdeur du nord, a prouvé qu'il avait du cœur en devenant le défenseur des faibles et des innocents. Il a rejeté son héritage et sillonné un monde où son espèce suscite effroi et révulsion, devenant un modèle pour les rares drows qui aimeraient suivre sa voie et vivre à l'écart de leur société maléfique de l'Ombreterre.

Les drows grandissent dans la certitude que les races de la surface sont inférieures et seulement bonnes à servir d'esclaves. Les drows animés d'une conscience ou contraints de coopérer avec les membres des autres races ont bien du mal à lutter contre leurs propres préjugés, d'autant plus qu'ils sont souvent victimes de la haine d'autrui.



Halfelin

Régis le halfelin, le seul membre de son espèce *à des centaines de kilomètres à la ronde, croisa les doigts derrière sa nuque et s'adossa contre le tapis de mousse qui recouvrait le tronc. Il était de petite taille, même pour un halfelin, et ses boucles brunes arrivaient tout juste à lui faire atteindre le mètre, mais sa panse était bien épaissie par son amour des bons repas, pris plusieurs fois dans la journée si l'occasion se présentait. Le bâton recourbé qui lui servait de canne à pêche se dressait au-dessus de lui, coincé entre deux orteils, et surplombait les eaux calmes du lac de Maer Dualdon dans lequel il se reflétait sans défaut.*

— R. A. Salvatore, *L'Éclat de cristal*

La plupart des halfelins n'ont qu'un objectif dans la vie : profiter du confort de leur foyer. Ils aiment vivre dans un endroit paisible, loin des monstres en maraude et du fracas des armées, en appréciant un feu ronflant dans la cheminée, un repas copieux, un bon verre et une conversation agréable. Certains halfelins passent leur vie dans une communauté agricole isolée, mais d'autres mènent une vie de nomades et voyagent constamment en groupe, attirés par la route et les grands horizons, impatients de découvrir de nouvelles terres et de nouvelles personnes. Mais même ces nomades aiment la paix, la bonne chère, le confort et un chez-soi douillet, même s'il s'agit d'une roulotte qui cahote sur une route poussiéreuse ou d'un bateau flottant sur la rivière.

Petits et pragmatiques

Les halfelins à la taille si réduite parviennent à survivre dans un monde plein de dangers en évitant de se faire remarquer ou, à défaut, en évitant d'importuner autrui. Comme ils mesurent un peu moins d'un mètre, ils semblent relativement inoffensifs, cela fait donc des siècles qu'ils survivent dans l'ombre des empires, en marge des guerres et des querelles politiques. Ils ont tendance à l'embonpoint et pèsent entre 20 et 25 kilos.

La peau du halfelin va de l'olivâtre à l'albâtre avec un teint rougeaud tandis que ses cheveux sont plutôt bruns ou châtains et frisés. Il a les yeux marron ou noisette. Les hommes portent souvent de longues rouflaquettes, mais rarement une barbe et encore moins une moustache. Les halfelins aiment les habits simples, confortables et pratiques, de préférence de couleurs vives.

Le côté pragmatique des halfelins ne se limite pas à leurs habits. Ils se concentrent sur leurs besoins basiques et apprécient les plaisirs simples, délaissant tout ce qui tient de l'ostentatoire. Même les halfelins les plus riches enferment leurs trésors dans leur cave plutôt que de les exposer à la vue de tous. Les halfelins ont un don pour trouver la solution la plus directe à un problème et ne montrent aucune patience envers les indécis.

Aimables et curieux

Les halfelins sont gens affables et enthousiastes. Ils accordent une grande importance à leur famille et leurs amis, ainsi qu'au confort de leur foyer, rêvant rarement d'or et de gloire. Même



les aventuriers de cette race parcourent le monde par amitié, soif de voyages, curiosité ou dans l'intérêt de leur communauté. Ils aiment découvrir des nouveautés, même des choses simples comme un plat exotique ou un style de vêtement inconnu.

Les halfelins sont prompts à éprouver de la pitié et détestent voir souffrir un être vivant. Ils sont généreux et partagent volontiers ce qu'ils ont, même quand les temps sont durs.

Se fondre dans la masse

Les halfelins sont très doués pour s'intégrer au sein des communautés humaines, naines ou elfiques. Ils s'y rendent utiles et deviennent les bienvenus. Grâce à leur discrétion innée et leur nature modeste, ils évitent facilement d'attirer une attention malvenue.

Les halfelins travaillent volontiers avec autrui et se montrent loyaux envers leurs amis, qu'ils soient aussi des halfelins ou non. Ils sont capables de faire montre d'une férocité inattendue quand leurs amis, leur famille ou leur communauté sont en danger.

Courtoisies pastorales

La plupart des halfelins vivent dans de petites communautés paisibles composées de grandes fermes et de vergers bien entretenus. Il est bien rare qu'ils bâtissent leur propre royaume ou possèdent beaucoup de terres en dehors de leur douce campagne. Ils ne reconnaissent pas de noblesse ni de royauté halfeline et cherchent plutôt conseil auprès de leurs aînés. Les familles conservent leurs traditions, en dépit de l'avènement et de la chute des empires.

Nombre de halfelins vivent parmi les membres d'autres races, où leur travail acharné et leur loyauté leur valent d'abondantes récompenses et un grand confort. Quelques communautés halfelines mènent une vie nomade, conduisant des chariots ou des bateaux d'un endroit à l'autre, sans demeure fixe.

Affables et positifs

Les halfelins s'efforcent de s'entendre avec tout le monde et détestent les généralités, en particulier les généralités négatives.

Les elfes. « Ils sont si beaux ! Leur visage, leur musique, leur grâce, tout ça... C'est comme s'ils sortaient tout droit d'un merveilleux rêve. Mais personne ne sait ce que cache ce visage souriant. Sûrement plus que ce qu'ils laissent paraître. »

Les humains. « Les humains nous ressemblent vraiment beaucoup. Enfin, certains en tout cas. Si vous oubliez les châteaux et les forteresses et que vous allez parler aux fermiers et aux bergers, vous allez voir que ce sont de bonnes gens et qu'ils sont très sensés. Non pas qu'il y ait quoi ce que soit à reprocher aux barons et aux soldats. Il faut bien admirer leur conviction. Et en protégeant leurs terres, ils nous protègent par la même occasion. »

Les nains. « Les nains sont des amis loyaux et vous pouvez leur faire confiance quand il s'agit de tenir parole. Mais ça ne leur ferait pas de mal de sourire un peu de temps en temps... »

Saisir chaque opportunité

Si un halfelin embrasse la vie d'aventurier, c'est généralement pour défendre sa communauté, aider ses amis ou explorer un monde immense et rempli de merveilles. Pour les halfelins, l'aventure n'est pas un métier, c'est une opportunité ou, parfois, une nécessité.

Les noms des halfelins

Un halfelin a un prénom, un nom de famille et parfois un surnom. Le nom de famille est souvent un surnom si tenace qu'il s'est transmis d'une génération à l'autre.

Les noms masculins. Alton, Andre, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Les noms féminins. Andry, Bree, Callie, Cora, Euphémie, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paèle, Portia, Seraphine, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Les noms de famille. Bontonneau, Buissons, Butepavé, Épine, Feuilledethé, Grandpré, Hautecolline, Récoltepinceaux, Roulecolline, Vertbouteille.

Traits des halfelins

Un halfelin possède de nombreux traits en commun avec tous les autres halfelins.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

Âge. Un halfelin atteint la maturité vers 20 ans et vit généralement 150 ans.

Alignement. La majorité des halfelins est d'alignement Loyal Bon. Ce sont par nature des êtres qui ont bon cœur et qui sont gentils. Ils détestent voir les autres créatures souffrir et ne tolèrent pas l'oppression. Ils sont aussi très organisés et respectueux des traditions. Ils se reposent beaucoup sur leur communauté et le confort apporté par leurs traditions.

Taille. D'une taille moyenne de 90 cm, les halfelins pèsent environ 20 kilos. Ils sont de taille Petite.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 7,50 mètres.

Chanceux. Quand vous faites un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé. Mais vous devez utiliser le nouveau résultat du jet.

Brave. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

Agilité halfeline. Vous pouvez traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature d'au moins une catégorie de taille de plus que vous.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le halfelin. Bien que la langue des halfelins n'ait rien d'un secret, ils n'aiment pas l'apprendre aux autres. Ils écrivent très peu et n'ont donc pas énormément de livres. Leur tradition orale est par contre très riche. Presque tous les halfelins parlent le commun, ce qui leur permet de converser avec les gens qui habitent sur les mêmes territoires qu'eux ou dont ils traversent les terres.

Variante raciale. Les deux variantes raciales principales de halfelins, les pieds-légers et les robustes, tiennent plus des familles étroitement apparentées que de variantes raciales vraiment distinctes. Choisissez l'une des deux.

Pied-léger

En tant que halfelin pied-léger, vous cacher est presque une seconde nature et vous n'hésitez pas à vous dissimuler derrière d'autres créatures pour échapper aux regards. Vous êtes d'un naturel plutôt affable et sympathique. Dans les *Royaumes Oubliés*, ce sont les pieds-légers qui se sont le plus répandus de par le monde et ils constituent donc la variante raciale la plus courante.

Les pieds-légers sont plus portés sur le voyage que leurs congénères et ils cohabitent généralement avec d'autres races ou bien choisissent une vie nomade. Dans le monde de *Greyhawk*, on les appelle des pieds-velus ou des grands-gars.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 1.

Discrétion naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher même quand vous êtes seulement dissimulé par une créature d'au moins une catégorie de taille de plus que vous.

Robuste

En tant qu'halfelin robuste, vous êtes plus costaud que la moyenne et vous possédez une certaine résistance au poison. Certains disent que les robustes ont du sang nain dans les veines. Dans les *Royaumes Oubliés*, on appelle ces halfelins des cœurs vaillants et ils sont plus répandus au sud.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 1.

Résilience des robustes. Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre le poison et vous êtes résistant aux dégâts de poison.





Humain

C'était les histoires d'un peuple impatient qui *avait pris la mer et les rivières il y a bien longtemps, à bord de ses drakkars, tout d'abord pour piller et terroriser, ensuite pour s'installer. Une certaine énergie, un amour de l'aventure chantaient dans toutes leurs pages. Liriel lisait tard dans la nuit, allumant de précieuses chandelles les unes après les autres.*

Elle n'avait jamais accordé beaucoup d'attention aux humains, mais ces contes la fascinaient. Ces pages jaunies renfermaient des histoires de courageux héros, d'étranges et féroces animaux, de puissants dieux primitifs et d'une magie qui faisait partie intégrante de ce pays lointain.

— Elaine Cunningham, *La Fille du sorcier drow*

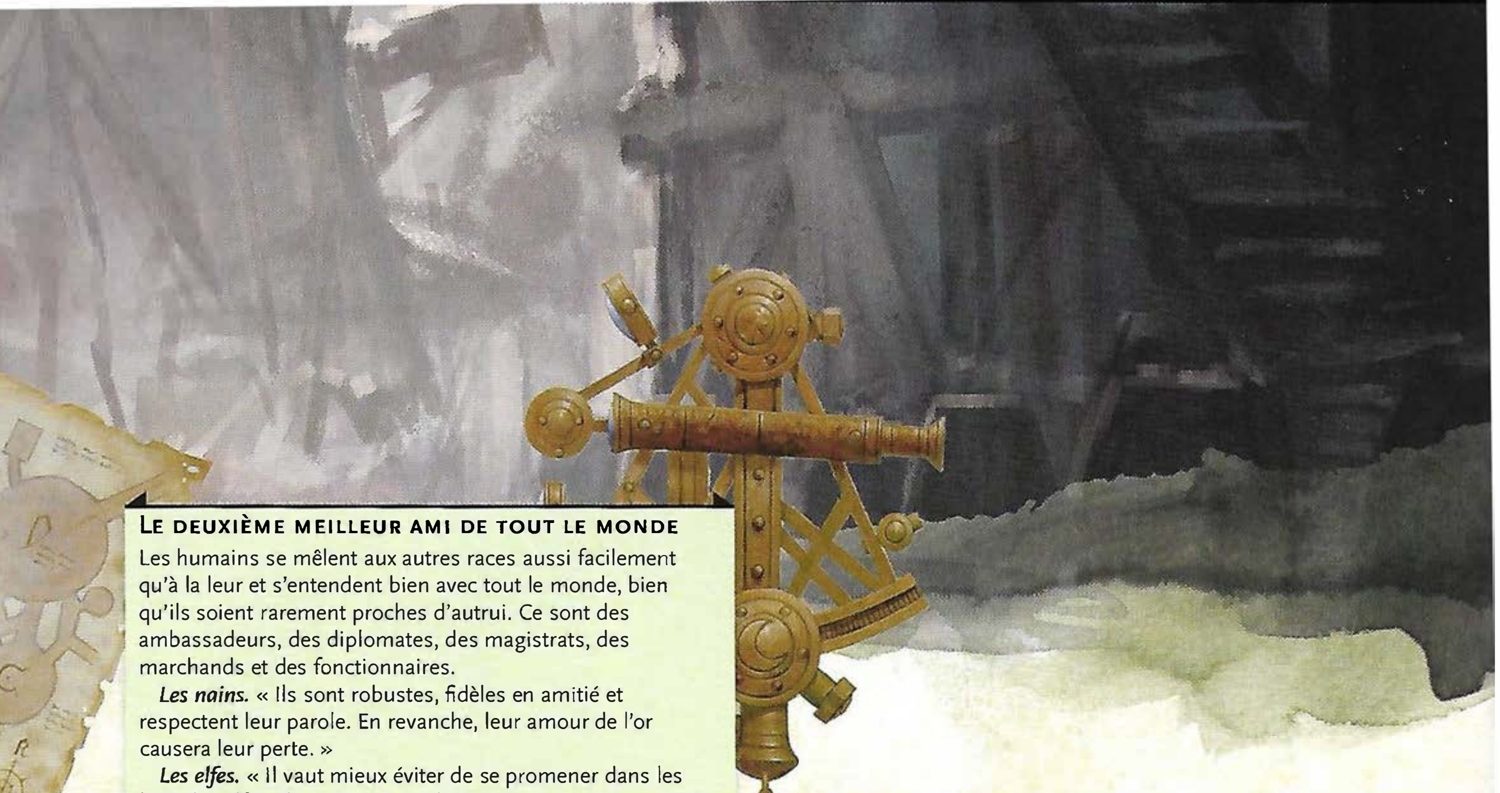
Dans l'histoire de bien des mondes, les humains forment la plus jeune des races communes et sont arrivés bien tardivement sur la scène mondiale comparés aux nains, aux elfes et aux dragons. Peut-être est-ce à cause de leur espérance de vie réduite qu'ils tentent d'accomplir tant de choses lors de leur courte vie. Ou peut-être pensent-ils avoir quelque chose à prouver aux races plus anciennes et bâtissent donc leurs puissants empires sur des fondations faites de commerce et de conquêtes. Quelles que soient leurs motivations, les humains sont des innovateurs qui rencontrent un franc succès et deviennent les pionniers de leur monde.

Un large spectre

Avec leur penchant pour la conquête et les migrations, les humains présentent une diversité physique bien supérieure à celle des autres races les plus courantes. Il n'y a pas d'humain typique. Un humain peut mesurer de 1,50 mètre à un peu plus de 1,80 mètre et pèse entre 60 et 125 kilos. Sa carnation va du très pâle au presque noir et ses cheveux (crépus, bouclés ou raides) vont du noir de jais au blond. Les hommes ont une pilosité faciale qui peut être discrète ou très prononcée. De nombreux humains possèdent un peu de sang étranger, révélant des traces de lignée elfique, orque ou autre. Les humains atteignent l'âge adulte un peu avant la vingtaine et survivent rarement jusqu'à leur premier siècle.

De la variété en toutes choses

De toutes les races communes, les humains sont les plus adaptables et les plus ambitieux. Ils ont des goûts, une éthique et des coutumes très variés, en fonction du pays où ils se sont installés. Et quand ils s'installent, c'est pour longtemps : ils construisent des villes conçues pour résister au passage du temps et de grands royaumes capables de survivre pendant des siècles. Un humain a une espérance de vie réduite, mais une nation ou une culture humaine perpétue des traditions dont les origines sont bien antérieures aux souvenirs de n'importe quel humain. Les humains vivent pleinement dans le présent, en quoi ils sont parfaitement adaptés à la vie d'aventurier, mais ils anticipent également l'avenir et cherchent à laisser un héritage pérenne. Qu'ils soient pris individuellement ou dans leur ensemble, les humains sont des opportunistes à



Le deuxième meilleur ami de tout le monde

Les humains se mêlent aux autres races aussi facilement qu'à la leur et s'entendent bien avec tout le monde, bien qu'ils soient rarement proches d'autrui. Ce sont des ambassadeurs, des diplomates, des magistrats, des marchands et des fonctionnaires.

Les nains. « Ils sont robustes, fidèles en amitié et respectent leur parole. En revanche, leur amour de l'or causera leur perte. »

Les elfes. « Il vaut mieux éviter de se promener dans les bois des elfes. Ils n'aiment pas les intrus et vous avez autant de chances de vous faire ensorceler que de vous faire cribler de flèches. Mais si un elfe arrive à surmonter son maudit orgueil racial et à vous considérer comme un égal, vous pourrez apprendre beaucoup de lui. »

Les halfelins. « C'est dur de faire mieux qu'un repas chez des halfelins, à condition de pas s'ouvrir le crâne sur leur plafond. Bonne chère, bonnes histoires devant un bon feu de cheminée... Si les halfelins avaient ne serait-ce qu'un peu d'ambition, on pourrait vraiment faire quelque chose d'eux. »

l'affût de tout changement sur la scène politique ou dans les dynamiques sociales.

Des institutions durables

Là où un seul elfe ou nain prend la responsabilité de protéger un lieu ou un secret, les humains fondent des ordres sacrés et des institutions pour remplir la même fonction. Les clans nains et les anciens halfelins transmettent les anciennes traditions aux nouvelles générations, mais les humains ont des temples, des gouvernements, des bibliothèques et des codes législatifs pour graver les leurs dans l'histoire. Les humains rêvent d'immortalité, mais, à l'exception des rares individus qui tentent d'échapper aux griffes de la mort en devenant des morts-vivants ou des dieux, ils y parviennent en s'assurant que l'on se souviendra d'eux après leur mort.

Il existe bien des humains xénophobes, mais en règle générale, leurs sociétés sont plutôt tournées vers l'intégration. Les terres humaines accueillent une large proportion de non-humains en regard à la proportion d'humains présents en terre non-humaine.

Des parangons d'ambition

Les humains qui partent en quête d'aventure font partie des membres les plus téméraires et ambitieux d'une race déjà ambitieuse et téméraire. Ils cherchent à se couvrir de gloire devant leurs concitoyens en amassant puissance, richesses et célébrité. Plus que tout autre peuple, les humains ont tendance à se faire les champions de grandes causes plutôt que de territoires ou de groupes.

Noms et ethnies des humains

Comme la race humaine possède bien plus de cultures différentes que les autres, les humains n'ont pas de noms typiques. Certains parents donnent des noms étrangers à leurs enfants, par exemple tirés du nain ou de l'elfique (et prononcés plus ou moins correctement), mais la plupart baptisent leurs enfants en fonction de leur culture ou des traditions baptismales de leurs ancêtres.

La culture matérielle et les caractéristiques physiques des humains varient beaucoup d'une région à l'autre. Dans les *Royaumes Oubliés* par exemple, la mode, l'architecture, la cuisine, la musique et la littérature ne sont pas les mêmes au nord-ouest, dans les Marches d'Argent, qu'à l'est, en Impiltur ou au lointain Turmish, et sont encore plus différents au distant Kara-Tur. Les caractéristiques physiques des humains varient en fonction des migrations des premiers membres de leur espèce, à tel point que les habitants des Marches d'Argent présentent tous les types de carnation et signes particuliers possibles.

Dans les *Royaumes Oubliés*, on compte neuf ethnies humaines principales, bien qu'il en existe au moins une dizaine d'autres dans des régions plus reculées de Féérune. Vous pouvez utiliser ces groupes et les noms typiques de leurs membres comme source d'inspiration, quel que soit le monde où évolue votre humain.

Calishite

Les Calishites sont plus petits et plus trapus que la plupart des humains. Ils ont la peau bronzée et des cheveux et yeux marron foncé. On les trouve principalement au sud-ouest de Féérune.

Les noms calishites. (masculins) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (féminins) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (noms de famille) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein.

Chondathien

Les Chondathiens présentent une silhouette élancée, une peau tannée et des cheveux châtains allant quasiment du blond au brun. Ils sont généralement de grande taille, avec des yeux

verts ou marron, mais cela n'a rien d'universel. Les humains d'origine chondathienne dominent le centre de Féerune, autour de la mer Intérieure.

Les noms chondathiens. (masculins) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd ; (féminins) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessèle ; (noms de famille) Dragonbrun, Flânecouronne, Grandcerf, Griscastel, Lièvre, Platbois.

Damarien

Les Damariens occupent principalement le nord-ouest de Féerune. Ils sont de taille et de corpulence moyennes, leur peau allant du pâle au bronzé. Ils ont des cheveux châtains ou bruns, mais la couleur de leurs yeux varie beaucoup, le marron restant le plus répandu.

Les noms damariens. (masculins) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor ; (féminins) Aléthre, Kara, Katernine, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora ; (noms de famille) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Németsk, Shemov, Starag.

Illuskien

Les Illuskiens sont des gens de grande taille à la peau claire et aux yeux bleus ou gris acier. La plupart ont des cheveux noirs de jais, mais ceux qui vivent aux confins nord-ouest ont des chevelures blondes, rousses ou châtain clair.

Les noms illuskiens. (masculins) Andre, Blath, Bran, Frath, Geth, Landre, Luth, Malcre, Stor, Taman, Urth ; (féminins) Amafrey, Bèthe, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra, (noms de famille) Cornecorneille, Manque, Porteur, Rivvent, Souffletempête, Vifbois.

Mulien

Les Muliens prédominent sur les rives sud et sud-est de la mer Intérieure. Ils sont généralement grands et minces, dotés d'une peau ambrée et d'yeux noisette ou marron. Leurs cheveux vont du brun au châtain foncé, mais, sur les terres où cette ethnie est majoritaire, les nobles et bien d'autres Muliens se rasent le crâne.

Les noms muliens. (masculins) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur ; (féminins) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis ; (noms de famille) Ankhalab, Anskuld, Fézim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt.

Rashémi

Les Rashémis se trouvent surtout à l'est de la mer Intérieure, souvent mêlés aux Muliens. Ils sont d'ordinaire petits, trapus et musculeux, avec une peau olivâtre, des yeux sombres et d'épais cheveux bruns.

Les noms rashémis. (masculins) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak ; (féminins) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shévarra, Tammith, Yuldra ; (noms de famille) Chergoba, Dyernina, Iltazyare, Murnyethare, Stayanoga, Ulmokina

Shou

Les Shous représentent l'ethnie la plus nombreuse et la plus puissante du Kara-Tur, au lointain orient de Féerune. Ils ont une pigmentation bronze doré, des cheveux de jais et des yeux sombres. Ils annoncent leur nom de famille avant leur prénom.

Les noms shous. (masculins) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen ; (féminins) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai ; (noms de famille) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan.

Téthyrien

Les Téthyriens sont très présents sur toute la côte des Épées, à l'ouest de Féerune. Ils ont une carrure et une stature moyenne, et la peau olivâtre, sachant qu'elle présente des teintes plus pâles vers le nord. La couleur de leurs yeux et de leurs cheveux varie grandement, le plus courant étant des cheveux bruns et des yeux bleus. Les Téthyriens utilisent principalement des noms chondathiens.

Turami

Natifs de la rive méridionale de la mer Intérieure, les Turamis sont grands et musculeux, avec une peau couleur d'acajou sombre, des cheveux noirs bouclés et des yeux sombres.

Les noms turamis. (masculins) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Roméro, Salazar, Umbéro ; (féminins) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Sélise, Vonda ; (noms de famille) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo.

Traits des humains

Il est difficile de faire des généralisations en ce qui concerne les humains. Ils possèdent les traits suivants :

Augmentation de caractéristiques. La valeur de toutes vos caractéristiques augmente de 1.

Âge. Les humains deviennent adultes à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains ne sont pas naturellement attirés vers un certain type d'alignement. On trouve parmi eux le meilleur comme le pire.

Taille. Les humains ont des tailles et des carrures très variées. Ils peuvent faire 1,50 mètre comme plus de 1,80 mètre. Vous êtes considéré comme une créature de taille Moyenne, peu importe votre taille, votre poids ou votre carrure.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix. Les humains apprennent généralement la langue des peuples qu'ils fréquentent, même s'il s'agit parfois d'obscurs dialectes. Ils aiment parsemer leur langue d'expressions empruntées à d'autres races : des jurons orcs, des expressions musicales elfiques, des citations militaires naines, etc.

Variante de traits humains

Si vous utilisez les règles optionnelles des dons du chapitre 6, votre MD peut vous autoriser ces traits alternatifs qui remplacent le trait initial augmentation de caractéristiques.

Augmentation de caractéristique. La valeur de deux caractéristiques de votre choix augmente de 1.

Compétence. Vous maîtrisez une compétence de votre choix.

Don. Vous obtenez un don de votre choix.





Petit et costaud

Les nains sont des êtres courageux et résistants, connus pour leurs talents de guerriers, de mineurs et de travailleurs de la pierre et du métal. Ils mesurent moins d'un mètre cinquante, mais ils ont une large carrure et un corps compact et pèsent donc aussi lourd qu'un humain d'une soixantaine de centimètres de plus qu'eux. Quant à leur courage et à leur endurance, ils rivalisent sans mal avec ceux des individus de plus grande taille.

La pigmentation du nain va du brun sombre à des carnations plus pâles, parfois teintées de rouge, mais la plupart du temps, un nain a la peau beige ou brune, comme les teintes de la terre. Ils portent les cheveux longs mais coiffés avec simplicité, généralement noirs, gris ou bruns, bien que les nains à la peau pâle aient souvent les cheveux roux. Les hommes accordent une grande valeur à leur barbe et en prennent grand soin.

Bonne mémoire et forte rancœur

Un nain peut vivre dans les 400 ans, les plus âgés se souviennent donc souvent d'un monde bien différent de l'actuel. Par exemple, les doyens de la citadelle de Felbarr (dans le monde des *Royaumes Oubliés*) se rappellent encore d'une époque, il y a plus de 300 ans, où les orcs ont conquis la forteresse et les ont contraints à un exil de plus de 250 ans. Leur longévité leur donne sur le monde une perspective différente de celle des races à l'espérance de vie plus limitée, comme les humains et les halfelins.

Les nains sont aussi solides et résistants que les montagnes qu'ils aiment, supportant le passage des siècles avec endurance et stoïcisme, sans changer. Ils respectent les traditions de leur clan, leurs arbres généalogiques remontant jusqu'à la fondation de leurs plus anciennes places fortes, quand le monde était encore jeune. Ils n'abandonnent donc pas leurs coutumes sans une mûre réflexion. Parmi leurs traditions, on compte le respect des dieux nains, qui défendent les idéaux nains : travail industrieux, talent au combat et dévotion envers la forge.

Un nain est loyal et déterminé, fidèle à sa parole et résolu dans ses actes, parfois au point de se comporter avec obstination. Beaucoup de nains possèdent un grand sens de la justice et ont bien du mal à oublier les torts qu'on leur a causés.

Nain

« T'es en retard, l'elfe ! » lança une voix bourrue *au timbre familier. Bruenor Marteaudeguerre grimpa sur le dos de son ennemi défunt, sans se préoccuper d'un détail : le monstre pesant était affalé sur son ami elfique. Malgré ce nouvel inconfort, Drizzt était ravi de voir le long nez pointu et si souvent cassé du nain et sa barbe flamboyante striée de gris. « J'savais bien que j'te trouverais fourré dans les ennuis jusqu'au cou si j'allais voir où t'étais passé ! »*

— R. A. Salvatore, *L'Éclat de cristal*

Des royaumes riches d'une antique splendeur, des salles taillées dans les racines des montagnes, l'écho des pioches et des marteaux dans les profondeurs des mines et au cœur des forges aux flammes crépitantes, un engagement envers le clan et les traditions, une haine farouche envers les gobelins et les orcs… voici les traits communs à tous les nains.



Et qui fait du tort à un nain fait du tort à son clan entier : si un nain part en quête de vengeance, c'est tout le clan qui risque de prendre les armes à sa suite.

Les clans et les royaumes

Les royaumes nains s'étendent profondément sous les montagnes, là où leurs habitants extraient des gemmes et des métaux précieux et forgent de véritables merveilles. Ils aiment la beauté, l'aspect artistique des métaux précieux et des beaux bijoux et, chez certains individus, cet amour dégénère et tourne à l'avarice. Quand la montagne ne peut offrir quelque chose aux nains, ils l'achètent. Ils n'aiment pas les bateaux, c'est pourquoi les humains et les halfelins entreprenants utilisent souvent les voies d'eau pour le commerce de marchandises naines. Les nains accueillent volontiers dans leurs villes les membres des autres races en qui ils ont confiance, bien qu'ils leur interdisent tout de même certains quartiers.

Le clan représente l'unité principale de la société naine et les nains accordent une grande importance à leur rang social. Même les nains qui vivent loin de leur royaume chérissent leur identité et leur affiliation claniques. Ils reconnaissent les nains qui leur sont apparentés et invoquent le nom de leurs ancêtres dans leurs serments et leurs malédictions. Se voir privé de clan, voilà la pire chose qui puisse arriver à un nain.

Les nains qui vivent en des contrées étrangères sont généralement des artisans, principalement des forgerons, des armuriers et des bijoutiers. Certains deviennent mercenaires ou gardes du corps et sont très prisés pour leur courage et leur loyauté.

Les dieux, l'or et le clan

Les nains qui optent pour une vie d'aventure sont parfois animés par une soif de trésors, soit pour leur valeur pécuniaire, soit dans un but particulier ou encore par désir altruiste d'aider autrui. D'autres nains obéissent aux ordres ou aux inspirations émanant d'une divinité, que ce soit suite à un message direct ou simplement pour rendre gloire à un dieu nain. Le clan et les ancêtres font aussi de puissantes motivations. Un nain peut chercher à restaurer l'honneur perdu de son clan, à venger une antique insulte faite au clan ou encore à regagner sa place dans son clan après avoir été condamné à l'exil. Le nain peut aussi partir en quête de la hache que maniait un de ses puissants ancêtres et qui a été perdue sur un champ de bataille il y a des siècles.

Lents à faire confiance

Les nains s'entendent plutôt bien avec les autres races. « La différence entre une connaissance et un ami, c'est juste un petit siècle. » Ce dicton nain est peut-être une hyperbole mais montre bien à quel point il est difficile pour un membre des races à l'espérance de vie réduite, tels les humains, de gagner la confiance d'un nain.

Les elfes. « La sagesse conseille de ne pas dépendre des elfes. Parce qu'on ne sait jamais ce qu'ils vont faire : quand le marteau rencontre la tête de l'orc, ils sont aussi susceptibles de se mettre à chanter que de tirer leur épée. Ils sont volages et frivoles. Mais on doit leur reconnaître deux choses. Ils n'ont pas beaucoup de forgerons, mais ces rares artisans font du très bon travail. Et quand la montagne se met à vomir des orcs ou des gobelins, c'est bien d'avoir un elfe pour couvrir vos arrières. Ils sont pas aussi efficaces qu'un nain, mais ils détestent les orcs autant que nous, aucun doute là-dessus. »

Les halfelins. « Ils sont de bonne compagnie, ça, c'est sûr. Mais trouvez-moi ne serait-ce qu'un seul héros halfelin ! Un empire, une armée triomphante. Ou même un trésor façonné de leurs mains qui ait traversé les siècles. Rien. Alors comment voulez-vous qu'on les prenne au sérieux ? »

Les humains. « Vous prenez un peu de temps pour apprendre à connaître un humain... et le voilà déjà sur son lit de mort. Si vous avez de la chance, il a de la famille, une fille ou une petite-fille, qui a autant de muscles et de cœur que lui. Y'a que comme ça que vous pouvez vous faire des amis chez les humains. Et regardez-les faire ! Dès qu'ils se mettent quelque chose en tête, ils l'obtiennent, que ce soit le trésor d'un dragon ou le trône d'un empire. Ce genre de dévotion, c'est admirable, même si ça leur attire plus souvent des ennuis qu'autre chose. »



Les noms des nains

Le nain reçoit son nom d'un aîné du clan, en accord avec la tradition. Un nom respectable a été utilisé et réutilisé maintes fois au fil des générations. Le nom d'un nain appartient au clan, pas à l'individu. Un nain qui fait mauvais usage de son nom ou fait honte au nom de son clan en est privé et a interdiction formelle d'utiliser un autre nom nain à la place.

Les noms masculins. Adrik, Albérich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Les noms féminins. Ambre, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Les noms de clan. Balderk, Barbegelée, Dankil, Forgefeu, Fortenclume, Gorunn, Holderhek Loderr, Lutgehr, Marteaudeguerre, Poing de Fer, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

Traits des nains

Votre personnage nain est doté d'un ensemble de capacités innées liées à sa nature de nain.

Bonus de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 2.

Âge. Les nains deviennent matures au même rythme que les humains, mais on considère qu'ils sont encore jeunes jusqu'à l'âge de 50 ans. Ils vivent en moyenne 350 ans.

Alignement. La majorité des nains est d'alignement Loyal et croit profondément aux bienfaits d'une société organisée. Les nains sont plutôt attirés vers le bien, ont un sens inné de ce qui est juste et sont convaincus que tout le monde mérite de partager les bienfaits de l'ordre et de la justice.

Taille. Les nains mesurent entre 1,20 et 1,50 mètre et pèsent en moyenne 70 kilos. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 7,50 mètres. Vous pouvez porter une armure lourde sans que cela réduise votre vitesse.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous avez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance naine. Vous êtes avantagé sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous possédez une résistance contre les dégâts de poison (voir le chapitre 9).

Entraînement aux armes naines. Vous maîtrisez les haches de guerre, les hachettes, les marteaux légers et les marteaux de guerre.

Maîtrise des outils. Vous maîtrisez les outils d'artisan de votre choix parmi cette liste : outils de forgeron, matériel de brasseur, outils de maçon.

Connaissance de la pierre. Quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) relatif au travail de la pierre, vous considérez que vous possédez la maîtrise de la compétence Histoire et vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le nain. Le nain est une langue aux consonnes dures et aux sons gutturaux, des spécificités qui se retrouvent dans l'accent qu'ont les nains en parlant un autre langage.

Variante raciale. Le monde de D&D est peuplé de deux variantes raciales principales de nains : les nains des collines et les nains des montagnes. Choisissez l'une des deux.

Nain des collines

En tant que nain des collines, vous avez des sens aiguisés, une excellente intuition et une résistance remarquable. Les nains d'or des puissants royaumes du sud de Féérune sont des nains des collines, tout comme les Neidar en exil et les Klar pervertis de Krynn du monde de *Dragonlance*.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Sagesse augmente de 1.

Ténacité naine. Votre nombre maximum de points de vie augmente de 1. Il augmente de nouveau de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau.

Nain des montagnes

En tant que nain des montagnes, vous êtes fort et robuste, habitué à mener une vie difficile dans des zones accidentées. Vous êtes probablement de grande taille (pour un nain) et avez une carnation assez pâle. Les nains d'écu du nord de Féérune, ainsi que le clan régnant des Hylar et le noble clan des Daewar de *Dragonlance* sont tous des nains des montagnes.

Augmentation de caractéristique. Votre valeur de Force augmente de 2.

Formation au port des armures naines. Vous maîtrisez les armures légères et intermédiaires.

Les duergars

Les duergars, ou nains gris, vivent dans des villes nichées dans les entrailles de l'Ombreterre. Ces esclavagistes aussi discrets que vicieux lancent des raids à la surface pour ramener des captifs à vendre aux autres races souterraines. Ils disposent d'aptitudes magiques innées qui leur permettent de se rendre invisibles et de devenir temporairement aussi grands que des géants.





Les races inhabituelles

Les demi-elfes et le reste des races de ce chapitre sont peu répandus. Ces races n'existent pas dans tous les mondes de D&D et, même quand c'est le cas, elles sont moins courantes que les nains, les elfes, les halfelins et les humains.

Dans les villes cosmopolites du multivers de D&D, la plupart des gens jettent à peine plus d'un regard aux membres des races les plus exotiques ; en revanche, dans les petites bourgades et les villages de campagne, il en va tout autrement. Les gens n'ont pas l'habitude de voir des représentants de ces races et réagissent en fonction de leur surprise.

Demi-elfe. La plupart des gens n'ont jamais vu un demi-elfe de leur vie, mais tout le monde sait qu'ils existent. L'arrivée d'un étranger demi-elfe provoque des ragots dans son dos et des regards en biais dans la salle commune de l'auberge plutôt qu'une confrontation ou une franche manifestation de curiosité.

Demi-orc. Il y a peu de risques de se tromper en supposant que les demi-orcs sont belliqueux et irascibles, les gens se montrent donc prudents vis-à-vis d'un demi-orc qu'ils ne connaissent pas. Quand un demi-orc arrive, les commerçants cachent parfois discrètement les objets de valeur et les marchandises fragiles, et les gens évacuent lentement la taverne en se disant qu'un combat risque d'éclater sous peu.

Gnome. Les gnomes ne semblent pas représenter une menace et endorment les soupçons grâce à leur bonne humeur. Les gens du peuple se montrent souvent curieux à leur égard, car ils n'en ont sans doute jamais vu avant, mais il est bien rare qu'ils manifestent de la crainte ou de l'hostilité.

Sangdragon. On peut facilement se méprendre sur un sangdragon et croire qu'il s'agit d'un monstre, surtout si ses écailles trahissent un héritage chromatique. Cependant, à moins qu'il ne se mette à cracher du feu et à semer le chaos, les gens devraient le traiter avec méfiance plutôt que de se montrer terrorisés tout de go.

Tieffelin. Si les demi-orcs suscitent une prudence d'ordre pragmatique, les tieffelins génèrent une peur irrationnelle. Le mal qui imprègne leurs ancêtres se lit clairement sur leurs traits et, en ce qui concerne nombre de gens, un tieffelin pourrait tout aussi bien être un diable tout droit sorti des Neuf Enfers. Quand un tieffelin s'approche, il y a de grandes chances pour que les gens esquissent un signe destiné à les protéger, qu'ils traversent la rue pour éviter de passer à côté de lui et que les vendeurs barrent la porte de leur boutique avant qu'il puisse tenter d'entrer.



Demi-elfe

Flint plissa les yeux à cause du soleil couchant. Il *pensait avoir aperçu la silhouette d'un homme remontant le chemin. Il se releva et recula dans l'ombre d'un grand pin pour mieux le voir. La démarche de l'homme était empreinte d'une grâce que Flint aurait bien qualifiée d'elfique si l'homme n'avait pas présenté la carrure et les muscles épais d'un humain, ainsi que la pilosité faciale caractéristique de cette race. Le visage de l'homme disparaissait sous un capuchon vert et le nain n'en voyait qu'une peau hâlée et une barbe châtain tirant sur le roux. L'homme portait un arc long sur l'épaule et une épée au côté gauche. Il était vêtu de cuir souple et élégant, soigneusement confectionné selon le style complexe si cher aux elfes. Mais dans tout Krynn, aucun elfe ne portait de barbe. Aucun... à part...*

« Tanis ? s'enquit Flint d'une voix hésitante alors que l'homme approchait.

—En chair et en os. » Le visage barbu du nouveau venu se fendit d'un large sourire. Il ouvrit grand les bras et enveloppa Flint dans une étreinte chaleureuse qui le souleva de terre avant que le nain ne puisse l'arrêter. Flint serra un instant son vieil ami contre lui puis, se souvenant qu'il avait encore une certaine dignité, se tortilla pour se dégager de l'étreinte du demi-elfe.

— Margaret Weis et Tracy Hickman,
Dragons d'un crépuscule d'automne

Issus de deux mondes sans vraiment appartenir à aucun, les demi-elfes combinent ce que certains disent être les meilleures qualités de leurs parents humains et elfes : la curiosité, l'inventivité et l'ambition des humains, tempérées par le sens du raffinement, l'amour de la nature et les goûts artistiques des elfes. Certains demi-elfes vivent parmi les humains, mis à l'écart à cause de leurs différences émotionnelles et physiques, condamnés à voir ceux qu'ils aiment vieillir alors que le temps les effleure à peine. D'autres vivent avec les elfes et se laissent gagner par la fébrilité quand ils atteignent l'âge adulte dans les royaumes intemporels des elfes où leurs camarades continuent de vivre comme des enfants. De nombreux demi-elfes se révèlent incapables de s'intégrer pleinement dans la société d'un de leurs parents et optent pour une vie de vagabondages solitaires ou rejoignent d'autres marginaux et exilés pour mener une vie d'aventures.

Issus de deux mondes

Aux yeux des humains, les demi-elfes ressemblent à des elfes et aux yeux des elfes, ils ressemblent à des humains. Ils ont la même stature que leurs parents, mais ne sont ni aussi minces que les elfes, ni aussi large de carrure que les humains. Ils mesurent un peu moins de 1,50 mètre à 1,80 mètre et pèsent 50 à 90 kilos, les hommes étant à peine plus grands et plus lourds que les femmes. Les demi-elfes masculins présentent la même pilosité faciale que les humains et se laissent parfois pousser la barbe pour masquer leurs origines elfiques. Les



D'excellents ambassadeurs

Beaucoup de demi-elfes apprennent dès leur plus jeune âge à s'entendre avec tout le monde, à détourner l'hostilité d'autrui et à trouver un terrain d'entente. En tant que race, ils possèdent la grâce des elfes sans leur attitude hautaine et l'énergie des humains sans leur côté rustre et grossier. Ils font souvent d'excellents ambassadeurs et intermédiaires (sauf entre les elfes et les humains, chaque parti les soupçonnant de favoriser l'autre).

traits et la carnation des demi-elfes couvrant tout le spectre présenté par les deux races dont ils sont issus, ils offrent un éventail de variété encore plus grand que les autres races. Ils ont tendance à avoir les yeux de leur ascendant elfique.

Diplomates ou vagabonds

Les demi-elfes n'ont pas de terres, même s'ils sont les bienvenus dans les villes humaines et tolérés dans les forêts elfiques. Dans les grandes villes des régions où les elfes et les humains interagissent fréquemment, les demi-elfes sont parfois assez nombreux pour former de petites communautés. Ils apprécient la compagnie de leurs semblables, les seuls à même de comprendre à quel point il est difficile de vivre entre ces deux mondes.

Mais dans la majeure partie du monde, les demi-elfes sont si rares qu'il leur arrive de passer des années sans croiser l'un de leurs semblables. Certains demi-elfes préfèrent même éviter toute compagnie et sillonnent les étendues sauvages comme trappeurs, forestiers, chasseurs ou aventuriers et se rendent rarement dans les communautés civilisées. Comme les elfes, ils ressentent le besoin de voyager né de leur grande longévité. D'autres, au contraire, se jettent à corps perdu dans le flot de la société et mettent leur charisme et leurs compétences sociales à profit pour devenir d'excellents diplomates ou de parfaits escrocs.

Les noms des demi-elfes

Les demi-elfes utilisent les conventions baptismales des elfes ou des humains. Comme pour accentuer le fait qu'ils n'appartiennent pas entièrement à leurs communautés parentes, les demi-elfes nés parmi les humains reçoivent souvent un nom elfique tandis que ceux qui naissent chez les elfes héritent d'un nom humain.

Traits des demi-elfes

Un demi-elfe a quelques qualités communes avec les elfes, et d'autres qui sont propres aux demi-elfes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 2. La valeur de deux caractéristiques de votre choix augmente de 1.

Âge. Les demi-elfes grandissent au même rythme que les humains et deviennent matures vers 20 ans. Par contre, ils vivent bien plus longtemps que les humains et il n'est pas rare qu'ils dépassent 180 ans.

Alignement. Les demi-elfes partagent les tendances chaotiques de leurs ancêtres elfiques. Ils apprécient leur liberté et la créativité et n'ont aucune envie de suivre un leader ou d'en devenir un eux-mêmes. Ils n'apprécient pas qu'on leur impose des règles ou qu'on attende des choses d'eux et se montrent parfois indignes de confiance ou tout au moins imprévisibles.

Taille. Les demi-elfes sont de taille similaire aux humains. Ils font entre 150 et 180 centimètres et sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang elfique, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ascendance féerique. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre l'effet charmé et vous ne pouvez être contraint à dormir par la magie.

Polyvalence. Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun, l'elfique et une autre langue de votre choix.





Qu'elles soient unies sous les ordres d'un puissant sorcier ou qu'elles se soient battues pendant des années jusqu'à arriver à un statu quo, il arrive que des tribus orques et humaines forment une alliance et unissent leurs forces pour terroriser les contrées civilisées voisines. Et quand ces alliances sont scellées par un mariage, il naît des demi-orcs. Certains s'élèvent au rang de puissant chef de clan, leur sang humain leur donnant un certain avantage sur leurs rivaux purement orcs. D'autres sillonnent le monde afin de prouver leur valeur parmi les humains et les autres races plus civilisées. Nombre d'entre ceux-là optent pour une carrière d'aventurier. Ils atteignent la grandeur par leurs tours de force et la notoriété par leurs traditions barbares et leur férocité sauvage.

Demi-orc

MHURREN, LE CHEF DE GUERRE, S'EXTIRPA DE SOUS SES *fourrures et d'entre ses femmes et passa un court haubert aux lourds anneaux d'acier sur son torse épais et musculeux. Il se levait généralement avant la plupart de ses guerriers, car grâce au sang humain qui coulait dans ses veines il supportait mieux la dérangeante lumière du soleil que le reste de sa tribu. Chez les Crânes sanglants, un guerrier était jugé sur sa force, sa férocité et sa ruse. Le fait de compter des humains parmi ses ancêtres ne représentait pas une tare pour un guerrier. À condition qu'il soit aussi fort, endurant et assoiffé de sang que ses frères au sang pur. Les demi-orcs qui se révélaient plus faibles que les orcs à part entière ne survivaient jamais longtemps chez les Crânes sanglants. Ni dans aucune autre tribu, d'ailleurs. Et il fallait bien admettre qu'un peu de sang humain donnait souvent à un guerrier le mélange de ruse, d'ambition et d'autodiscipline qui lui permettait de s'élever au-dessus des autres comme Mhurren l'avait fait. Il était à la tête d'une tribu capable de rassembler deux mille lances, il était le plus puissant chef du Thar.*

— Richard Baker, *Swordmage*

Puissant et balafré

Avec sa pigmentation grisâtre, son front bas, sa mâchoire prognathe, ses dents proéminentes et son imposante stature, le demi-orc ne peut cacher son sang orc. Il mesure entre 1,50 mètre et 2,15 mètres et pèse généralement entre 90 et 125 kilos.

Les orcs tirent orgueil des cicatrices reçues au combat et considèrent les scarifications comme des ornements. Cependant, certaines cicatrices indiquent que l'orc ou le demi-orc est un ancien esclave ou un banni. Tout demi-orc qui a vécu un temps auprès des orcs porte des cicatrices ; qu'elles soient des marques d'orgueil ou d'humiliation, elles racontent ses exploits et ses blessures. Si un tel demi-orc vit ensuite parmi les humains, il peut exhiber fièrement ces balafres ou les cacher honteusement.

La marque de Gruumsh

C'est Gruumsh, le dieu borgne, qui a créé les orcs ; ainsi, même ceux qui se détournent de son culte ne peuvent se soustraire complètement à son influence. Il en va de même pour les demi-orcs, bien que leur sang humain limite l'impact de leur héritage orc. Certains entendent les murmures de Gruumsh dans leurs rêves, des murmures qui les incitent à libérer la rage qui bouillonne en eux. D'autres ressentent l'exaltation de Gruumsh quand ils rejoignent la mêlée lors d'une bataille. Ils exultent alors avec lui ou frissonnent de peur et de dégoût. Les demi-orcs ne sont pas maléfiques par nature, mais le mal rôde en leur cœur, qu'ils l'embrassent ou se rebellent contre lui.





En dehors de la rage de Gruumsh, les demi-orcs ressentent des émotions très puissantes. La rage ne se contente pas d'accélérer leur pouls, elle embrase tout leur corps. Une insulte brûle comme de l'acide et la tristesse sape leurs forces. Mais leur rire résonne clair et fort et les plaisirs physiques simples comme les festins, la lutte, les beuveries, la musique des tambours et les folles danses emplissent leur cœur de joie. Ils sont d'humeur changeante, parfois morose, plus portés sur l'action que sur la contemplation, et plus enclins aux combats qu'aux débats. Les demi-orcs les plus talentueux sont ceux qui parviennent à se contrôler suffisamment pour s'intégrer dans les régions civilisées.

La tribu ou les bas-fonds

Les demi-orcs vivent généralement parmi les orcs. Parmi les autres races, ce sont les humains qui les acceptent le plus facilement, c'est pourquoi un demi-orc qui ne vit pas au sein d'une tribu orque s'installe presque toujours sur un territoire humain. Que le demi-orc prouve sa valeur dans une rude tribu barbare ou qu'il gagne péniblement sa vie dans les bas-fonds d'une grande ville, il survit grâce à sa puissance physique, son endurance et l'inflexible détermination héritée de ses ancêtres humains.

Les noms des demi-orcs

Les demi-orcs portent généralement des noms adaptés à la culture au sein de laquelle ils grandissent. Un demi-orc désireux de s'intégrer chez les humains échange parfois un nom orc contre un nom humain. Certains demi-orcs aux noms humains décident au contraire d'adopter un nom orc aux sonorités gutturales en pensant que cela les rendra plus intimidants.

Les noms masculins. Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk.
Les noms féminins. Baggi, Émen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda.

Traits des demi-orcs

Un demi-orc a hérité de certains traits de son ascendance orque.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

Âge. Les demi-orcs deviennent matures un peu plus vite que les humains. Ils sont considérés comme adultes vers 14 ans. Par contre, ils vieillissent plus vite et vivent rarement plus de 75 ans.

Une acceptation difficile

Chaque demi-orc a sa propre façon de se faire accepter de ceux qui détestent les orcs. Certains sont réservés et évitent d'attirer l'attention sur eux, d'autres montrent leur piété et leur bonté d'âme en public dès qu'ils le peuvent (que ces démonstrations soient sincères ou non) tandis que d'autres encore s'efforcent juste de se montrer si durs que les gens préfèrent les éviter.

Alignement. Les demi-orcs héritent d'une tendance au chaos de leur parent orc et ils ne sont pas forcément enclins au bien. Les demi-orcs élevés parmi les orcs et qui souhaitent continuer de vivre avec eux ont généralement un alignement Mauvais.

Taille. Les demi-orcs sont plus larges et plus corpulents que les humains. Les plus petits d'entre eux mesurent 1,50 mètre et les plus grands dépassent facilement 1,80 mètre. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre sang orc, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Menaçant. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Acharnement. Quand vous vous retrouvez à 0 point de vie mais que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez choisir d'être réduit à 1 point de vie à la place. Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Sauvagerie. Quand vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps, vous pouvez relancer l'un des dés de dégâts de l'arme et ajouter son résultat aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'orc. La langue orc a une sonorité dure et certains sons évoquent des grincements. Les orcs n'ont pas d'alphabet propre et utilisent donc l'alphabet nain.





souterraines et les quartiers où les gnomes s'installent en communautés très soudées. D'autres sons couvrent ponctuellement ce bourdonnement perpétuel : le crissement d'une broyeuse, une petite explosion, un cri de surprise ou de triomphe et surtout, surtout, des éclats de rire. Les gnomes se réjouissent de la vie et apprécient chaque minute passée à inventer quelque chose, à explorer, chercher, créer et jouer.

Gnome

Maigrichon, les cheveux filasse, la *peau noisette et les yeux d'un bleu turquoise saisissant, Burgell arrivait à peine à la taille d'Aéron et avait dû grimper sur un tabouret pour regarder à travers le judas. Comme la plupart des habitations d'Oeble, celle-ci avait été construite pour des humains et les habitants de plus petite taille devaient se débrouiller pour gérer les situations embarrassantes qui en découlaient.*

Au moins, la taille de l'appartement lui permettait de stocker toutes ses affaires de gnome. Le salon lui servait d'atelier et contenait un incroyable assortiment d'outils : des marteaux, des ciseaux, des scies, des crochets, des lentilles teintées, des loupes de joaillier et des pots d'ingrédients en poudre ou en lamelles pour lancer des sorts. Un gros chat gris, le familier du mage, dormait en boule sur un grimoire. Il ouvrit les yeux et jeta un regard dédaigneux à Aéron avant de se rendormir.

— Richard Lee Byers, *Le Bouquet noir*

Un bourdonnement trahissant une activité débordante accompagne en permanence les écheveaux d'habitations

Des gens pleins de vie

L'énergie et le plaisir de vivre des gnomes se reflètent sur chaque centimètre carré de leur petit corps. Les gnomes mesurent à peine un mètre et pèsent dans les 20 à 25 kilos. Leur visage bronzé ou olivâtre s'orne généralement d'un large sourire (qui se fend sous un nez prodigieux) et leurs yeux vifs brillent d'excitation. Leurs cheveux blonds ont tendance à partir en tous sens, comme pour symboliser l'insatiable intérêt qu'ils portent à tout ce qui les entoure.

La personnalité du gnome se traduit clairement dans son apparence. La barbe des hommes est soigneusement entretenue, contrairement à leurs cheveux, mais souvent bizarrement taillée en fourche ou en pointe. Les vêtements des gnomes arborent des teintes humbles rappelant la terre, mais sont ornés de broderies, de gaufrage ou de gemmes luisantes.

Un dévouement enthousiaste

Pour les gnomes, le simple fait de vivre est une chose merveilleuse et ils veillent à tirer un maximum de joie de leurs trois à cinq siècles d'existence. Les humains craindraient de s'ennuyer avec une espérance de vie aussi longue, les elfes prennent leur temps pour savourer toutes les beautés du monde au fil de leur longue vie, mais les gnomes, eux, ont peur de ne pas avoir le temps de faire et voir tout ce qu'ils veulent malgré leur existence prolongée.

Un gnome parle comme s'il n'arrivait pas à transmettre ses idées assez vite à son goût. Mais même quand il propose ses idées et donne son opinion sur un sujet, il parvient à écouter attentivement les autres et ajoute les exclamations de surprise ou d'approbation appropriées pendant le dialogue.



Les gnomes des profondeurs

Une troisième race de gnomes, les gnomes des profondeurs (ou svirfneblins) vivent dans de petites communautés éparpillées en Ombreterre. Contrairement aux duergars et aux drows, ils sont tout aussi bienveillants que leurs cousins de la surface ; en revanche, leur bonne humeur et leur enthousiasme sont étouffés par leur environnement oppressant, et leur talent comme leur inventivité sont entièrement tournés vers le travail de la pierre.

Les gnomes aiment les plaisanteries en tout genre, en particulier les jeux de mots et les farces, mais ils sont tout à fait capables de se concentrer sur une tâche sérieuse dès qu'ils en entament une. Nombre de gnomes sont des ingénieurs, des alchimistes, des bricoleurs et des inventeurs de talent. Ils acceptent de faire des erreurs et rient d'eux-mêmes afin de perfectionner leur art, en prenant des risques courageux (voire téméraires) et n'hésitent pas à voir les choses en grand.

Des terriers lumineux

Les gnomes aiment s'installer dans les collines boisées. Ils vivent sous terre, mais sortent plus souvent que les nains et profitent du monde naturel qui s'étend à la surface dès qu'ils en ont l'occasion. Leurs demeures sont dissimulées de par leur conception habile, mais aussi à l'aide d'illusions basiques. Les visiteurs qui sont bienvenus sont accueillis dans leurs terriers douillets et lumineux tandis que les importuns n'ont que peu de chances de trouver ces terriers.

Les gnomes qui s'installent sur les terres des humains deviennent souvent joailliers, ingénieurs, sages ou bricoleurs. Certaines familles humaines s'attachent les services de précepteurs gnomes, afin d'être sûres que les élèves bénéficient d'un mélange de sérieux dans le travail et de divertissements pleins de gaieté. Au cours de sa longue vie, un même gnome peut servir de professeur à plusieurs générations au sein d'une même famille.

Les noms des gnomes

Les gnomes adorent les noms et ils en ont tous une demi-douzaine. La mère du gnome, son père, l'aîné de son clan, ses tantes, ses oncles... Tous lui donnent un nom et il peut même adopter les surnoms que les gens lui donnent au fil du temps. Les noms des gnomes se déclinent généralement sur ceux de leurs ancêtres ou parents éloignés, mais certains sont de pures inventions. Quand un gnome a affaire à un humain ou toute autre personne très « collet monté » à propos des noms, il se limite généralement à trois noms : un nom personnel, un nom de clan et un surnom, en choisissant dans chaque catégorie celui qu'il trouve le plus drôle à annoncer.

Les noms masculins. Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook.

Les noms féminins. Bimpnottine, Breena, Caramip, Carline, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottine, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna.

Les noms de clan. Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen.

Les surnoms. Brillegemme, Canardboiteux, Cendrefoyer, Clapebière, Doubleboucle, Fnipper, Furet, Ku, Manteau, Nim, Piquepâte, Pock, Qu'unechaussure.

À la découverte du monde

Curieux et impulsifs, les gnomes partent parfois à l'aventure pour découvrir le monde ou par amour de l'exploration. Amateurs de gemmes et autres objets de qualité, certains considèrent l'aventure comme le chemin le plus rapide (malgré ses dangers) vers la richesse. Quelles que soient leurs motivations, les gnomes qui optent pour une vie d'aventurier y prennent autant de plaisir que dans toute autre activité, parfois au grand dam de leurs camarades d'aventure.

Traits des gnomes

Un personnage gnome partage de nombreux traits avec tous les autres gnomes.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur d'Intelligence augmente de 2.

Âge. Les gnomes grandissent au même rythme que les humains. On estime généralement qu'ils deviennent adultes vers 40 ans. Ils peuvent vivre de 350 à presque 500 ans.

Alignement. Les gnomes sont généralement attirés par le bien. Ceux qui sont attirés par la loi sont des sages, des ingénieurs, des chercheurs, des érudits, des enquêteurs ou des inventeurs. Ceux qui sont plus attirés par le chaos deviennent ménestrels, arnaqueurs, vagabonds, ou bijoutiers spécialisés en bijoux fantaisie. Les gnomes ont bon cœur et même les arnaqueurs sont finalement plus taquins que mal intentionnés.

Toujours admiratif

Il est rare qu'un gnome se montre hostile ou malveillant, à moins qu'il n'ait été victime d'une grave offense. Les gnomes savent que la plupart des races ne partagent pas leur sens de l'humour, mais ils apprécient la compagnie d'autrui tout autant qu'ils aiment tout ce qu'ils entreprennent.

Taille. Les gnomes mesurent entre 90 et 120 centimètres et pèsent en moyenne une vingtaine de kilos. Ils sont de taille Petite.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 7,50 mètres.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous avez une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ruse gnome. Vous êtes avantagé pour tous les jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le gnome. La langue gnome utilise l'alphabet nain. Les gnomes sont renommés pour leurs traités techniques et leurs catalogues de connaissances sur la nature.

Variante raciale. Les mondes de D&D présentent deux variantes raciales de gnomes : les gnomes des forêts et les gnomes des roches. Choisissez l'une d'elles.

Gnome des forêts

Les gnomes des forêts ont un don naturel pour les illusions et disposent d'une rapidité et d'une discrétion naturelles. Dans les mondes de D&D, ils sont rares et mystérieux. Ils se rassemblent en communautés secrètes au cœur des forêts et recourent aux illusions et aux supercheries pour se cacher de tout ce qui pourrait constituer une menace et pour masquer leur fuite si quelqu'un venait à les découvrir. Les gnomes des forêts se montrent amicaux envers les autres habitants affables des bois et considèrent les elfes et les fées bienveillantes comme leurs meilleurs alliés. Ils se lient aussi d'amitié avec de petits animaux des bois qui leur transmettent des informations sur les éventuels dangers rôdant sur leurs terres.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Dextérité augmente de 1.

Illusionniste-né. Vous connaissez le tour de magie *illusion mineure* et utilisez l'Intelligence comme caractéristique d'incantation pour le lancer.

Communication avec les petits animaux. À l'aide de bruits et de gestes, vous arrivez à transmettre des concepts simples à des bêtes de taille Petite ou inférieure. Les gnomes des forêts aiment les animaux et ont souvent des écureuils, des blaireaux, des lapins, des taupes, des pics-verts et d'autres créatures comme compagnons.

Gnome des roches

Les gnomes des roches sont naturellement plus inventifs et résistants que les autres gnomes. Dans les mondes de D&D, la majorité des gnomes appartiennent à cette catégorie, y compris les gnomes bricoleurs de *Dragonlance*.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 1.

Connaissances en ingénierie. Quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) relatif aux objets magiques, alchimiques ou technologiques, vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

Bricoleur. Vous maîtrisez les outils d'artisans (outils de bricoleur). Grâce à ces outils, vous pouvez passer 1 heure et dépenser 10 po de matériaux pour construire un mécanisme de taille Très Petite (CA 5, 1 pv). Ce mécanisme cesse de fonctionner au bout de 24 heures (sauf si vous passez 1 heure à le réparer) ou si vous utilisez une action pour le démanteler. Vous pouvez alors récupérer les matériaux qui ont servi à sa construction. Vous pouvez avoir jusqu'à trois mécanismes fonctionnant en même temps.

Quand vous créez un mécanisme, vous avez le choix entre trois options :

Boîte à musique. Quand elle est ouverte, la boîte à musique joue une mélodie à un volume modéré. La boîte redevient silencieuse à la fin de la mélodie ou quand elle est fermée.

Briquet. Ce mécanisme produit une petite flamme qui peut être utilisée pour allumer une bougie, une torche ou un feu de camp. L'utilisation du briquet coûte une action.

Jouet mécanique. Ce jouet est un animal, un monstre ou une personne mécanique. Une grenouille, une souris, un dragon ou un soldat, par exemple. Quand il est placé sur le sol, le jouet peut se déplacer de 1,50 mètre dans une direction aléatoire à chacun de vos tours. Il fait un bruit correspondant à la créature qu'il représente.







Sangdragon

Son père se tenait sur le premier des trois escaliers menant au portail, immobile. Les écailles avaient pali autour du visage de Méhen Sansclan, mais il avait toujours l'air capable de battre un ours sanguinaire à mains nues. Sa vieille armure familière avait disparu, remplacée par une armure d'écailles aux reflets violets ornée d'entrelacs d'argent luisants. Il portait également un blason sur le bras, l'emblème de quelque maison étrangère. Mais l'épée qu'il portait dans le dos n'avait pas changé, c'était toujours la même que celle qu'il portait quand il avait trouvé les jumeaux abandonnés dans leurs langes aux portes d'Arush Vayem.

Farideh avait toujours su qu'elle avait eu de la chance d'apprendre à lire sur le visage de son père. Un humain incapable de comprendre le changement dans son regard ou dans celui d'Havilar ne verrait sans doute que l'indifférence d'un dragon sur le visage de Méhen Sansclan. Mais le frémissement des écailles, l'arc d'une crête osseuse, l'angle de ses yeux, l'écart entre ses mâchoires... Pour elle, le visage de son père était intarissable.

Pourtant, cette fois, pas une écaille ne bougeait. L'indifférence d'un dragon, même pour Farideh.

— Erin M. Evans, *L'Adversaire*

Nés d'un dragon, comme leur nom le proclame, les sangdragons parcourent fièrement un monde qui les accueille avec une incompréhension mêlée de crainte. Façonnés par les dieux draconiques ou par les dragons eux-mêmes, les sangdragons sont éclos d'œufs de dragon afin de former une race unique, combinant le meilleur des dragons et des humanoïdes. Certains sont de fidèles serviteurs des véritables dragons, d'autres forment la piétaille de grandes armées et d'autres encore errent sans vocation.

De fiers parents des dragons

Les sangdragons ressemblent fort à des dragons dressés sur leurs pattes arrière dans une attitude humanoïde, bien qu'ils soient dépourvus d'ailes et de queue. Les premiers sangdragons avaient des écailles aux couleurs vives assorties à celles de leurs parents draconiques, mais, après des générations de croisements, ils ont adopté une apparence plus uniforme. Leurs écailles, petites et fines, sont généralement couleur de bronze ou d'airain, avec des teintes allant de l'écarlate à l'or en passant par le rouille et le vert cuivré. Ils sont grands et solidement bâtis, mesurant souvent dans les 2 mètres pour 150 kilos ou plus. Ils sont dotés de mains et de pieds puissants, ces mains comptant trois doigts et un pouce, tous terminés par des griffes rappelant des serres d'oiseau.



Le sang d'un certain type de dragon chante parfois puissamment au sein d'un clan. Ses membres présentent alors des écailles à la couleur plus proche de celle de leur ancêtre : rouge vif, vert, bleu, blanc ou d'un noir lustré ou bien luisant d'un éclat métallique aux reflets d'or, d'argent, de cuivre, d'airain ou de bronze.

Des clans autonomes

Pour un sangdragon, le clan revêt plus d'importance que la vie elle-même. Chaque individu voue sa vie à son clan et lui accorde plus de respect et de dévotion qu'à toute autre chose, plus qu'aux dieux eux-mêmes. La conduite de chaque sangdragon reflète l'honneur de son clan et un individu qui déshonore son clan risque l'exil. Chaque sangdragon connaît son rang et ses devoirs au sein du clan, l'honneur exigeant qu'il respecte les limites de sa position.

Toute la race est animée d'une volonté continue de s'améliorer qui se traduit au niveau de l'autonomie dont chaque clan fait preuve. Un sangdragon apprécie par-dessus tout les talents et l'excellence. Il déteste échouer et fournit des efforts acharnés avant de s'avouer vaincu. L'objectif de toute sa vie consiste à atteindre la maîtrise parfaite d'un talent particulier. Si un membre d'une autre race partage cette recherche de perfection, il n'aura aucun mal à gagner le respect d'un sangdragon.

Tous les sangdragons s'efforcent d'être autonomes, mais ils reconnaissent qu'un peu d'aide peut être bienvenue dans des situations difficiles. La meilleure source d'aide est alors le clan, et quand un clan a besoin d'aide, il se tourne vers un autre clan de sangdragons avant d'aller demander du soutien auprès d'une autre race, ou même auprès des dieux.

Les noms des sangdragons

Les sangdragons reçoivent un prénom à la naissance, mais ils annoncent toujours le nom de leur clan en premier, en signe de respect. Entre eux, les enfants d'une même couvée utilisent souvent un nom d'enfant ou un surnom. Il s'agit souvent d'un terme descriptif ou affectueux, qui peut rappeler un événement ou être basé sur une habitude.

Les noms masculins. Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Méhen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn.

Les noms féminins. Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Havilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit.

Les noms d'enfant. Grimpeur, Mordeur-de-Bouclier, Perce-Oreille, Dévot, Sauteur, Zélé.

Les noms de clan. Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit.



Traits des sangdragons

Votre ascendance draconique se manifeste par différents traits que vous partagez avec les autres sangdragons.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme de 1.

Âge. Les sangdragons grandissent vite. Une fois qu'ils ont éclos, il ne leur faut que quelques heures pour savoir marcher. Ils atteignent une taille et un niveau de développement équivalent à un humain de 10 ans en seulement 3 ans. On les considère adultes vers 15 ans et ils vivent environ 80 ans.

Alignement. Les sangdragons préfèrent généralement les extrêmes et choisissent consciemment leur camp dans la guerre cosmique qui oppose le bien et le mal, respectivement représentés par Bahamut et Tiamat. La plupart des sangdragons sont Bons, mais ceux qui rejoignent le camp de Tiamat font de terribles adversaires.

Taille. Les sangdragons sont plus grands et lourds que les humains. Ils dépassent facilement 1,80 mètre et pèsent en moyenne 125 kilos. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Ascendance draconique. Vous avez des ancêtres draconiques. Choisissez un type de dragon dans la table Ascendance draconique. Votre choix détermine votre souffle et votre résistance aux dégâts, comme indiqué dans la table.

Souffle. Vous pouvez utiliser votre action pour exhaler une vague d'énergie destructrice. La taille, la forme et le type de dégâts que vous causez sont liés à votre ascendance draconique.

Quand vous utilisez votre souffle, chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde dont le type est déterminé par votre ascendance draconique. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise. Une créature qui ne réussit pas son jet de sauvegarde subit 2d6 dégâts. Elle n'en subit que la moitié si elle réussit son jet de sauvegarde. La quantité de dégâts que vous infligez augmente avec votre niveau pour atteindre 3d6 au niveau 6, 4d6 au niveau 11 et 5d6 au niveau 16.
Une fois que vous avez utilisé votre souffle, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou un repos long.

Résistance aux dégâts. Vous possédez une résistance au type de dégâts associé à votre ascendance draconique.

Les draconiens

Dans l'univers de *Dragonlance*, les fidèles de la maléfique déesse Takhisis apprennent à célébrer un sinistre rituel leur permettant de corrompre les œufs des dragons métalliques et d'en faire éclore des sangdragons malveillants appelés des draconiens. Il existe cinq types de draconiens, chacun correspondant à un type de dragon métallique, qui se battent tous pour Takhisis dans la Guerre de la Lance : les auraks (or), les baaz (airain), les bozaks (bronze), les kapaks (cuivre) et les sivaks (argent). Ils ne possèdent pas de souffle draconique mais sont dotés de pouvoirs magiques uniques.

Ascendance draconique

Dragon	Type de dégâts	Souffle
Airain	Feu	Ligne de 1,5 sur ètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Argent	Froid	Cône de 4,5 m (jet de sauvegarde de Con.)
Blanc	Froid	Cône de 4,5 m (jet de sauvegarde de Con.)
Bleu	Foudre	Ligne de 1,5 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Bronze	Foudre	Ligne de 1,5 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Cuivre	Acide	Ligne de 1,5 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Noir	Acide	Ligne de 1,5 sur 9 mètres (jet de sauvegarde de Dex.)
Or	Feu	Cône de 4,5 m (jet de sauvegarde de Dex.)
Rouge	Feu	Cône de 4,5 m (jet de sauvegarde de Dex.)
Vert	Poison	Cône de 4,(jet de sauvegarde de Con.)

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le draconique. Le draconique est considéré comme une des langues les plus anciennes et est souvent utilisé pour étudier la magie. C'est une langue composée de consonnes dures et de sifflements, qui semble rude à la plupart des autres créatures.





Tieffelin

« Mais sais-tu comment les gens te regardent, *enfant du diable ?* »

Le regard noir de l'homme, aussi glacé qu'une tempête hivernale, plongeait tout droit dans son cœur et le sérieux qui transparaissait soudain dans sa voix la fit tressaillir.

« Comment disent-ils, déjà ? demanda-t-il. Un, c'est une curiosité, deux une conspiration...

— Et trois une malédiction, termina-t-elle. Vous croyez que je n'ai encore jamais entendu ces salades ?

— Bien sûr que non. » Comme elle lui jetait un regard noir, il ajouta « Ce n'est pas comme si j'étais en train de sonder les profondeurs de ton esprit, ma chère petite. C'est le fardeau de tous les tieffelins. Certains cèdent sous son poids, certains en font un boulet attaché à leur cheville, d'autres encore s'en délectent. » Il pencha de nouveau la tête de côté, la scrutant avec cette lueur malveillante dans le regard. « Tu le combats, n'est-ce pas ? Comme un petit chat sauvage, je parie. Chaque petite pique, chaque commentaire ne faisant qu'affûter tes griffes. »

— Erin M. Evans, *Brimstone angels*

Être accueilli par des regards appuyés et des murmures, subir des insultes et des démonstrations de violence dans la rue, lire la méfiance et la peur dans les yeux de chacun, voilà le lot des tieffelins. Et pour ne rien arranger, ils savent tous qu'ils souffrent de ce comportement à cause d'un pacte conclu il y a des générations de cela, grâce auquel Asmodée, le seigneur suprême des Neuf Enfers, a imprégné leur lignée de son essence. Ils ne sont pas coupables de leur apparence ni de leur nature, pourtant elles découlent d'un péché antique pour lequel eux-mêmes, leurs enfants et les enfants de leurs enfants seront à jamais tenus responsables.

Une lignée infernale

Les tieffelins sont issus de lignées humaines et ont encore l'air humain, au sens large du terme, cependant, leur héritage infernal a laissé une marque visible sur leur physique. Ils sont dotés de larges cornes qui revêtent toutes sortes de formes : torsadées comme celles d'un bélier, hautes et droites comme celles d'une gazelle ou spiralées comme celles d'une antilope. Ils ont une queue épaisse, d'un mètre vingt à un mètre cinquante de long, qu'ils agitent ou enroulent autour de leurs jambes lorsqu'ils sont agacés ou nerveux. Leurs canines sont extrêmement pointues et leurs yeux unis, noirs, rouges, blancs, argentés ou dorés, sans pupilles ni sclère visibles. Leur pigmentation couvre tout le spectre de carnation humain, mais y ajoute toutes sortes de nuances de rouge. Leurs cheveux cascadent derrière leurs cornes et présentent généralement des teintes sombres, du noir au brun, mais aussi rouge, bleu ou violet foncés.

Autonomes et suspicieux

Les tieffelins survivent en petites minorités, principalement dans les villes humaines où ils grandissent dans les quartiers



MÉFIANCE MUTUELLE

Les gens ont tendance à se méfier des tieffelins, car ils se disent que leur héritage infernal a sûrement souillé leur personnalité et leur moralité en plus de leur apparence. Quand un tieffelin pénètre dans une boutique, le marchand surveille étroitement ses produits ; quand il arrive en ville, la garde le suit de loin pendant quelque temps et les démagogues le tiennent pour responsable de tout ce qui peut se produire d'étrange. En réalité, l'héritage des tieffelins n'affecte pas vraiment leur personnalité ; en revanche, les années passées à endurer la méfiance d'autrui marquent tous les tieffelins et chacun réagit à sa manière. Certains décident de se conformer au stéréotype malveillant que les gens ont d'eux, d'autres sont naturellement vertueux. La plupart sont juste pleinement conscients de la manière dont les gens réagissent à leur vue et, après avoir enduré leur méfiance pendant toute leur jeunesse, ils apprennent souvent à surmonter les préjugés en usant de leur charme ou en recourant à l'intimidation.

les plus mal famés et deviennent escrocs, voleurs ou seigneurs du crime. Ils vivent parfois parmi d'autres minorités, dans des enclaves où ils sont traités avec un peu plus de respect.

Comme les tieffelins n'ont pas de foyer, ils savent qu'ils doivent se forger leur propre place dans le monde et qu'il leur faudra être forts pour survivre. Ils ne font pas facilement confiance à ceux qui prétendent être leurs amis, mais quand leurs camarades prouvent qu'ils leur font confiance, les tieffelins apprennent à leur rendre la pareille. Et quand un tieffelin accorde sa loyauté à quelqu'un, c'est un ami fidèle et un allié à vie.

Les noms des tieffelins

Les noms des tieffelins se divisent en trois catégories. Un tieffelin né au sein d'une culture donnée reçoit souvent un nom issu de cette culture, tandis que d'autres portent des noms dérivés de l'infernal et transmis de génération en génération pour refléter leur héritage diabolique. Enfin, quelques jeunes tieffelins cherchant à gagner leur place dans le monde adoptent un nom représentant une vertu ou un autre concept et tentent de l'incarner au mieux. Pour certains, le nom choisi est une noble quête, pour d'autres, c'est une sinistre destinée.

Les noms infernaux masculins. Akménos, Amnon, Barakas, Damakos, Ékemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordaï, Morthos, Pelaïos, Skamos, Théraï.

Les noms infernaux féminins. Akta, Anakis, Bryséis, Criella, Damaïa, Éa, Kallista, Lérissa, Makarie, Néméïa, Orianna, Phélaïa, Rieta.

Les noms de « vertu ». Art, Chagrin, Chant, Charogne, Credo, Désespoir, Espoir, Excellence, Gloire, Hasard, Idéal, Lassitude, Musique, Nulle-Part, Ouverture, Poésie, Quête, Révérence, Témérité, Terreur, Tourment.

Traits des tieffelins

Les tieffelins ont hérité de certains traits raciaux liés à leur ascendance infernale.

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 2 et votre valeur d'Intelligence de 1.

Âge. Les tieffelins vieillissent à une vitesse comparable aux humains, mais ils vivent quelques années supplémentaires.

Alignement. Les tieffelins ont beau ne pas être naturellement attirés vers le mal, la plupart d'entre eux sont quand même d'alignement Mauvais. Mais qu'ils soient mauvais ou non, leur nature indépendante les pousse généralement à un comportement chaotique.

Taille. Les tieffelins sont de taille et de corpulence comparables aux humains. Ils sont de taille Moyenne.

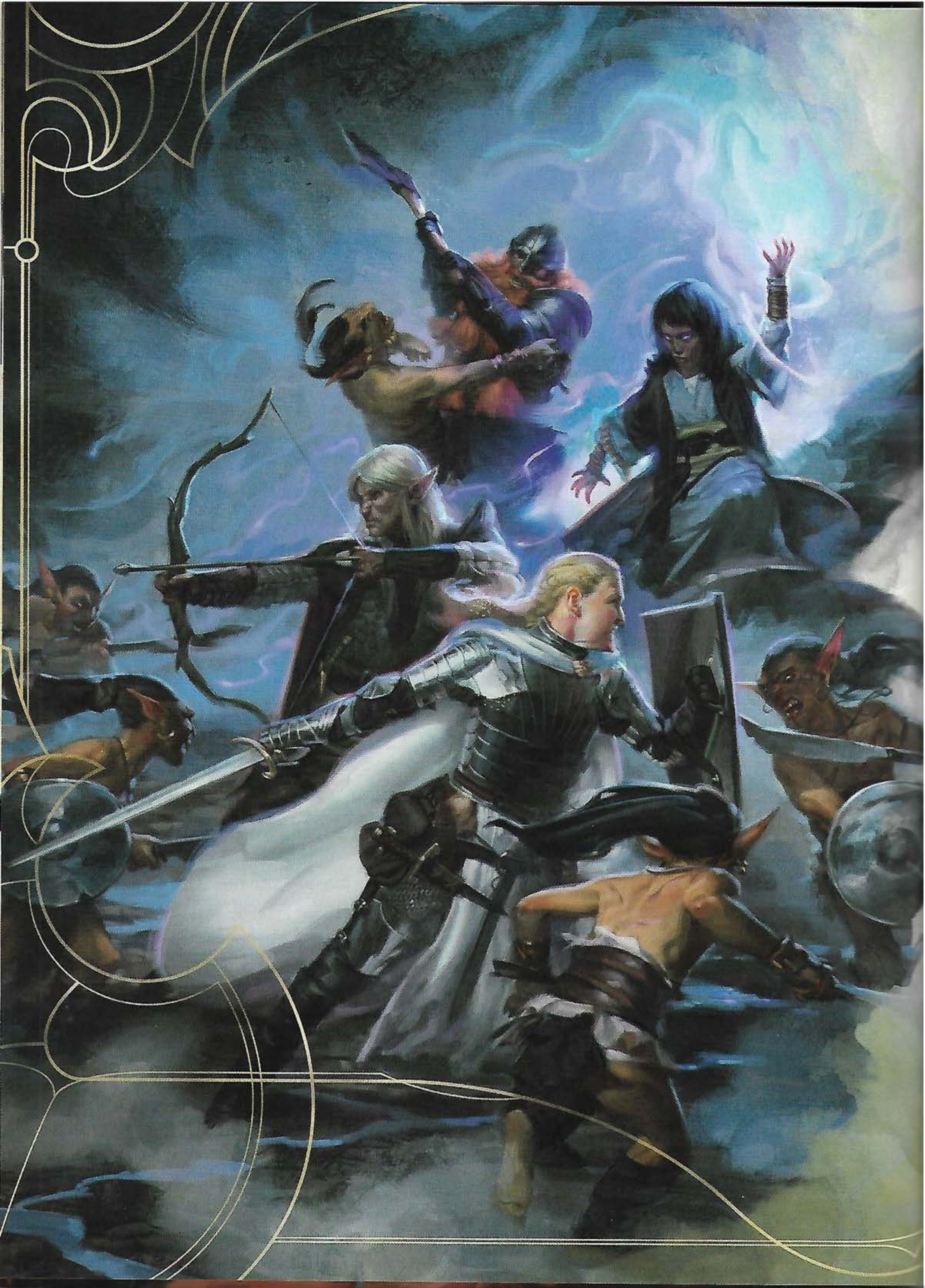
Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre ascendance infernale, vous avez hérité d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance infernale. Vous êtes résistant aux dégâts de feu.

Ascendance infernale. Vous connaissez le tour de magie *thaumaturgie*. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer une fois le sort *représailles infernales* comme sort de niveau 2 grâce à ce trait. Pour pouvoir lancer de nouveau ce sort, vous devez finir un repos long. À partir du niveau 5, vous pouvez lancer une fois le sort *ténèbres* grâce à ce trait. Pour pouvoir lancer de nouveau ce sort, vous devez finir un repos long. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est le Charisme.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'infernal.



Chapitre 3 : les classes

Les aventuriers sont des gens extraordinaires, animés par une soif de frissons qui les pousse à mener une vie que les autres n'oseraient jamais vivre. Ce sont des héros destinés à explorer les endroits les plus sinistres de ce monde et à remporter des défis que les hommes et femmes de moindre envergure seraient incapables de relever.

C'est la classe de votre personnage qui définit en majeure partie ce qu'il est capable de faire. C'est plus qu'une profession, c'est une vocation. C'est elle qui façonne sa vision du monde et sa manière d'interagir avec lui, ainsi que ses relations avec autrui et avec les puissances du multivers. Par exemple, un guerrier peut jauger le monde avec pragmatisme, en termes de stratégie et de manœuvre, en se considérant comme un simple pion dans un jeu de grande envergure. En revanche, un clerc se verra comme un serviteur volontaire agissant selon les plans d'une divinité ou au sein d'un conflit en préparation entre plusieurs dieux. Le guerrier possède des contacts dans une compagnie de mercenaire ou une armée, tandis que le clerc connaît des ecclésiastiques, des paladins et des fidèles de sa religion.

La classe donne à votre personnage toute une palette de talents, comme la maîtrise des armes et des armures du guerrier ou les sorts du magicien. À bas niveau, sa classe lui donne seulement quelques aptitudes, mais plus il monte en niveau, plus il gagne d'aptitudes, sachant que les anciennes s'améliorent souvent. La section consacrée à chaque classe présentée dans ce chapitre comprend un tableau résumant les avantages qu'un membre de cette classe reçoit à chaque niveau ainsi qu'une description détaillée de tous ces avantages.

Il arrive qu'un aventurier progresse dans plusieurs classes en parallèle. Un roublard peut tout à fait changer d'orientation et prêter un serment de paladin tandis qu'un barbare peut se découvrir des pouvoirs magiques latents et s'intéresser à la classe d'ensorceleur tout en continuant à évoluer dans celle de barbare. Les elfes sont connus pour mêler les talents martiaux et magiques lors de leur formation et évoluer simultanément dans les classes de guerrier et de magicien. Les règles permettant de combiner ainsi des classes (ce que l'on appelle le multiclassage) figurent dans le chapitre 6.

Les douze classes présentées dans le tableau des classes se retrouvent dans la quasi-totalité des mondes de D&D et forment le panel classique des aventuriers.

Les classes

Classe	Description	Dé de vie	Caractéristique principale	Maîtrise des jets de sauvegarde	Maîtrise des armes et armures
Barbare	Un féroce combattant primitif capable de devenir enragé	d12	Force	Force et Constitution	Armures légères et intermédiaires, bouclier, armes courantes et de guerre
Barde	Un mage capable d'inspirer ses camarades et dont les pouvoirs font écho à la musique de la création	d8	Charisme	Dextérité et Charisme	Armure légère, armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte
Clerc	Un champion ecclésiastique qui use de magie divine au service d'une puissance supérieure	d8	Sagesse	Sagesse et Charisme	Armures légères et intermédiaires, boucliers, armes courantes
Druide	Un adepte de l'antique religion qui manie les pouvoirs de la nature (la lumière de la lune et la croissance végétale, le feu et la foudre) et peut revêtir une forme sauvage	d8	Sagesse	Intelligence et Sagesse	Armures légères et intermédiaires (jamais en métal), bouclier (jamais en métal), gourdin, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, serpe, fronde, lance
Ensorceleur	Un mage qui tire ses pouvoirs magiques innés de sa lignée ou d'un don	d6	Charisme	Constitution et Charisme	Dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère
Guerrier	Un maître de guerre sachant utiliser tout un éventail d'armes et d'armures	d10	Force ou Dextérité	Force et Constitution	Toutes les armures, bouclier, armes courantes et de guerre
Magicien	Un utilisateur de magie académique capable de manipuler le tissu de la réalité	d6	Intelligence	Intelligence et Sagesse	Dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère
Moine	Un maître des arts martiaux qui puise dans sa puissance corporelle afin d'atteindre la perfection physique et spirituelle	d8	Dextérité et Sagesse	Force et Dextérité	Armes courantes, épée courte
Paladin	Un guerrier saint lié par un serment sacré	d10	Force et Charisme	Sagesse et Charisme	Toutes les armures, bouclier, armes courantes et de guerre
Rôdeur	Un combattant qui recourt aux prouesses martiales et à la magie du monde naturel pour lutter contre les dangers rôdant en lisière de la civilisation	d10	Dextérité et Sagesse	Force et Dextérité	Armures légères et intermédiaires, bouclier, armes courantes et de guerre
Roublard	Une crapule qui surmonte les obstacles et triomphe de ses ennemis grâce à sa discrétion et ses ruses	d8	Dextérité	Dextérité et Intelligence	Armures légères, armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte
Sorcier	Un mage qui doit ses pouvoirs au marché passé avec une entité extraplanaire	d8	Charisme	Sagesse et Charisme	Armures légères, armes courantes





Barbare

Un humain de haute taille s'avance au travers du blizzard, enveloppé d'épaisses fourrures, une lourde hache à la main. Il éclate de rire alors qu'il se précipite sur le géant du givre qui a osé braconner dans le troupeau d'élans de sa tribu.

Une demi-orc adresse un grognement à l'attention du dernier rival osant contester l'autorité qu'elle exerce sur sa féroce tribu. Elle est prête à lui briser le cou à mains nues, exactement comme elle l'a fait aux six rivaux précédents.

L'écume aux lèvres, le nain écrase le visage de son ennemi drow d'un coup de casque avant de faire volte-face pour enfoncer son coude caparaçonné d'acier dans le ventre d'un autre.

Tous ces barbares ont beau être bien différents les uns des autres, ils sont tous définis par leur rage, par cette fureur immodérée, inextinguible et irréfléchie. Leur colère n'est pas une simple émotion, c'est la férocité d'un prédateur acculé, les assauts implacables d'une tempête hivernale, le bouillonnement de l'écume marine.

Pour certains, la rage naît de la communion avec de féroces esprits animaux, d'autres la tirent d'un réservoir de colère rempli par un monde de souffrances... Mais pour chaque barbare, la rage est une puissance qui ne se contente pas de déclencher une véritable frénésie combattive, elle leur accorde aussi des réflexes fulgurants, une meilleure résilience et leur permet d'accomplir des tours de force.

L'instinct primitif

Les gens des villes et des villages sont fiers de se différencier des animaux grâce à leurs coutumes civilisées, comme si nier sa propre nature était une marque de supériorité. Pour les barbares en revanche, la civilisation n'est pas une vertu mais un signe de faiblesse. Les forts embrassent pleinement leur nature animale, leur instinct développé, leur physique primitif et leur rage féroce. Ils n'aiment pas être entourés de murs et de gens, ils prospèrent dans les toundras, les jungles ou les plaines de leurs sauvages foyers, là où leurs tribus vivent et chassent.

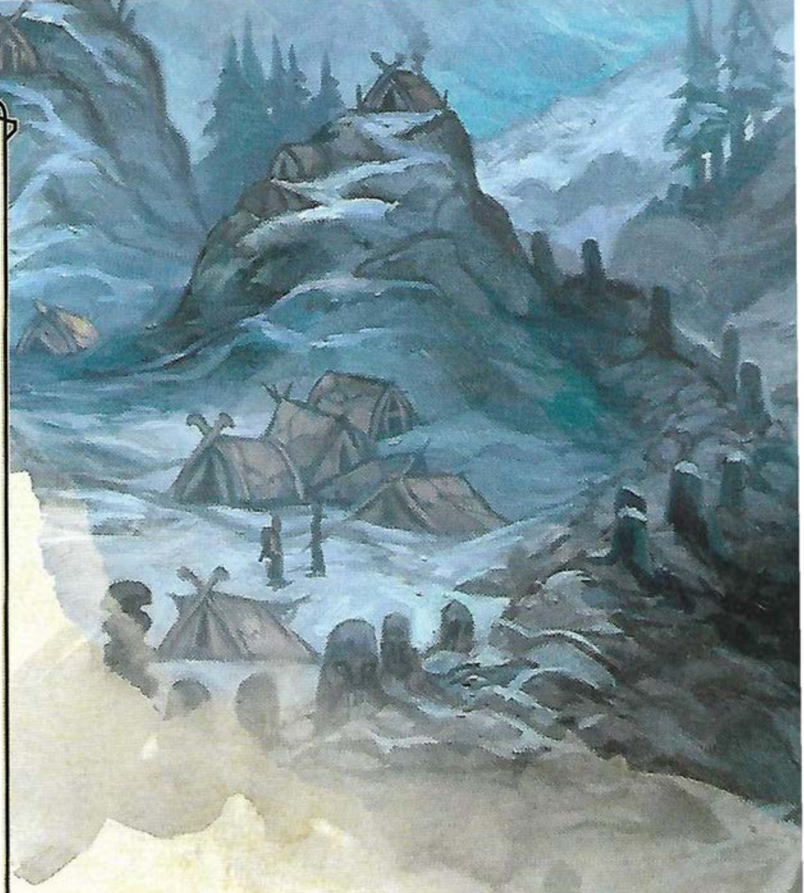
Le barbare s'anime dans le chaos des combats. Quand il se laisse emporter par sa rage, il peut devenir fou furieux, ce qui lui donne une force et une résistance surhumaines. Cependant, il doit se reposer après avoir puisé à plusieurs reprises dans ce réservoir de fureur, mais ces quelques accès de rage lui suffisent généralement à vaincre tous les dangers qui se dressent sur sa route.

Une vie bien dangereuse

Les membres de tribus que les sociétés civilisées qualifient de « barbares » n'appartiennent pas tous à la classe de barbare. Il est aussi rare de trouver un véritable barbare chez ces gens que de rencontrer un maître d'armes dans une petite bourgade, sachant que le barbare occupe une place de protecteur du peuple et de chef de guerre similaire à celle de son homologue civilisé. Dans les contrées sauvages du monde, la vie regorge

Le barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
1	+2	Rage, défense sans armure	2	+2
2	+2	Témérité, sens du danger	2	+2
3	+2	Voire primitive	3	+2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, déplacement rapide	3	+2
6	+3	Aptitude de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+3
10	+4	Aptitude de voie	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Aptitude de voie	5	+3
15	+5	Rage ininterrompue	5	+3
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration de caractéristiques	6	+4
20	+6	Champion primitif	Illimité	+4



de périls : des tribus rivales, une météo meurtrière et des monstres terrifiants. Le barbare charge au cœur de ces dangers afin que son peuple n'ait pas à le faire.

Grâce au courage dont il fait preuve, le barbare est parfaitement adapté à une vie d'aventures. Sa tribu a généralement un mode de vie nomade et il ne souffre donc pas de mener une vie sans attache s'il opte pour une carrière d'aventurier. Les liens familiaux étroits tissés au sein de la tribu manquent parfois à certains barbares mais ils apprennent à les remplacer par ceux qu'ils nouent avec les membres de leur groupe d'aventuriers.

La création du barbare

Quand vous créez un personnage barbare, demandez-vous d'où il vient et quelle place il occupe dans le monde. Discutez avec votre MD pour lui choisir des origines appropriées. Vient-il d'un pays lointain, ce qui fera de lui un étranger dans la région où se déroule la campagne ? Ou cette campagne se déroule-t-elle dans une région frontalière agitée où l'on trouve de nombreux barbares ?

Qu'est-ce qui l'a poussé à devenir aventurier ? Est-ce qu'il a été attiré vers les terres civilisées à cause des richesses qu'elles promettent ? Est-ce qu'il s'est allié aux soldats de ces terres pour lutter contre un danger commun ? A-t-il été chassé de son foyer natal par des monstres ou une horde d'envahisseurs, devenant un réfugier déraciné ? Peut-être est-il un prisonnier de guerre importé enchaîné dans une région « civilisée » et qu'il vient tout juste de gagner sa liberté. Ou peut-être son peuple l'a-t-il exilé à cause d'un crime qu'il a commis, d'un tabou qu'il a violé ou suite à un coup d'état qui l'a dépouillé de son autorité ?

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre barbare en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Force, la suivante à la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique de sauvageon.

Aptitudes de classe

En tant que barbare, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare
Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution par niveau de barbare après le premier niveau.

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, bouclier
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : deux au choix parmi : Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie



Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une hache à deux mains ou (*b*) n'importe quelle arme de guerre de corps à corps.
- (*a*) deux hachettes ou (*b*) n'importe quelle arme courante
- un paquetage d'explorateur et quatre javelines

Rage

Quand vous vous trouvez au cœur de la bataille, vous êtes animé d'une férocité animale. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour être pris de rage.

Tant que vous êtes enragé et si vous ne portez pas d'armure lourde, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes avantagé sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous portez une attaque basée sur la Force avec une arme de corps à corps, vous gagnez un bonus au jet de dégâts. Ce bonus augmente en même temps que votre niveau de barbare (voir le tableau d'évolution du barbare, colonne Dégâts de rage).
- Vous devenez résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Par contre, tant que vous êtes enragé, vous ne pouvez pas lancer de sorts ni vous concentrer sur des sorts, même si vous en avez normalement la capacité.

Votre rage dure 1 minute. Cet état prend fin plus tôt si vous êtes assommé ou si votre tour se termine et que vous n'avez pas attaqué de créature hostile ni subi de dégât depuis la fin de votre dernier tour. Vous pouvez aussi utiliser une action bonus pour mettre fin à votre rage pendant votre tour.

Une fois que vous êtes entré en état de rage le nombre de fois permis par votre niveau (voir le tableau d'évolution du barbare, colonne Rages), vous devez terminer un long repos avant de pouvoir entrer en rage de nouveau.

Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous bénéficiez quand même de cette aptitude si vous utilisez un bouclier.

Témérité

À partir du niveau 2, vous pouvez abandonner toute volonté de vous défendre pour attaquer avec une férocité désespérée. Lors de votre tour, quand vous faites votre première attaque, vous pouvez décider d'attaquer avec témérité. Vous êtes alors avantagé sur tous les jets d'attaque de corps à corps basés sur la Force pendant ce tour, mais les attaques dirigées contre vous sont toutes avantagées jusqu'à votre prochain tour.

Sens du danger

Quand vous atteignez le niveau 2, vous développez un don surnaturel pour remarquer quand quelque chose ne va pas autour de vous, ce qui vous donne un temps d'avance pour tenter d'esquiver un danger.

Vous êtes avantagé sur vos jets de sauvegarde de Dextérité contre les dangers que vous pouvez voir, comme les pièges et les sorts. Pour pouvoir bénéficier de cette aptitude, vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou neutralisé.

Voie primitive

Au niveau 3, vous choisissez une voie qui détermine la nature de votre rage. Vous pouvez choisir la voie du berserker ou la voie du guerrier totem. Toutes les deux sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous donne de nouvelles aptitudes aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Déplacement rapide

À partir du niveau 5, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct sauvage

Au niveau 7, votre instinct s'est affiné au point que vous êtes avantagé sur vos jets d'initiative.

De plus, si vous êtes surpris au début d'un combat mais que vous n'êtes pas neutralisé, vous avez la possibilité d'agir normalement pendant votre premier tour, mais seulement si vous le commencez en devenant enragé.

Critique brutal

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts additionnel quand vous déterminez les dégâts supplémentaires causés par un coup critique lors d'une attaque de corps à corps.

À partir du niveau 13, vous lancez deux dés additionnels et, à partir du niveau 17, trois dés.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre même quand vous êtes grièvement blessé. Si vous êtes enragé et tombez à 0 point de vie en combat, mais que vous ne mourrez pas sur-le-champ, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous réussissez, vous conservez 1 point de vie.

Par la suite, à chaque fois que vous utilisez cette aptitude, le DD augmente de 5. Il revient à 10 après un court ou un long repos.

Rage ininterrompue

À partir du niveau 15, vous êtes habité d'une telle rage qu'elle prend fin prématurément uniquement si vous perdez conscience ou si vous choisissez d'y mettre fin.

Puissance indomptable

À partir du niveau 18, si le total que vous obtenez à un test de Force est moins élevé que votre valeur de Force, vous pouvez utiliser votre valeur de Force à la place du résultat du test.

Champion primitif

Au niveau 20, vous devenez une véritable incarnation de la puissance des étendues sauvages. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4. Le maximum que vous pouvez atteindre pour ces caractéristiques est maintenant de 24.

Les voies primitives

La rage brûle dans le cœur de chaque barbare, comme une fournaise qui le pousse vers la grandeur. Cependant, tous les barbares ne puisent pas leur rage dans le même creuset. Certains la considèrent comme un réservoir interne où la souffrance, le chagrin et la colère se fondent pour donner naissance à une fureur aussi dure que l'acier, d'autres la voient comme une bénédiction spirituelle, cadeau de leur animal totem.

Voie du berserker

Pour certains barbares, la rage est un moyen d'atteindre un but, et ce but n'est autre que la violence. Animé par une furie débridée, le berserker suit une voie poisseuse de sang. Quand vous entrez dans la rage du berserker, vous vous délectez du chaos de la bataille, au point d'en oublier votre santé et votre bien être.

Frénésie

Quand vous choisissez cette voie au niveau 3, vous avez la possibilité de devenir frénétique pendant que vous êtes sous le coup de la rage. Si vous devenez frénétique, pendant toute la durée de votre rage, vous pouvez porter une unique attaque supplémentaire avec une arme de corps à corps par une action bonus lors de chacun des tours suivant celui pendant lequel vous êtes devenu frénétique. Quand votre rage prend fin, vous gagnez un niveau d'épuisement (comme décrit dans l'annexe A).

Rage aveugle

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ni terrorisé pendant que vous êtes enragé. Si vous êtes déjà charmé ou terrorisé au moment où vous vous mettez en rage, l'effet est suspendu le temps de la rage.

Présence intimidante

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour terroriser quelqu'un grâce à votre présence intimidante. Pour ce faire, choisissez une créature qui se trouve dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si cette créature vous voit ou vous entend, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme) ou vous la terroriserez jusqu'à la fin de votre prochain tour. Au cours des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour faire durer cet effet sur la même créature jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cet effet prend fin si la créature





termine son tour alors que vous êtes hors de son champ de vision ou si elle se trouve à plus de 18 mètres de vous.

Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude sur elle pendant les prochaines 24 heures.

Représailles

À partir du niveau 14, quand vous subissez des dégâts venant d'une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire une attaque de corps à corps visant cette créature en représailles.

Voie du guerrier totémique

La voie du guerrier totémique est un voyage spirituel au cours duquel le barbare accepte qu'un animal totem devienne son guide, son protecteur et sa source d'inspiration. Au combat, cet esprit totem l'emplit d'une puissance surnaturelle et ajoute un combustible magique à la rage qui l'anime.

La plupart des tribus barbares considèrent qu'un animal totem est apparenté à un clan donné. Dans ce cas, il est rare qu'un même individu possède plusieurs animaux totems, bien qu'il existe des exceptions.

Quêteur spirituel

Vous empruntez le chemin de l'harmonie avec le monde naturel, cherchant la fraternité avec les bêtes. Quand vous adoptez cette voie, au niveau 3, vous apprenez à lancer les sorts *sens animal* et *communication avec les animaux*, mais seulement sous forme de rituel, comme indiqué dans le chapitre 10.

Totem spirituel

Au niveau 3, quand vous suivez cette voie, vous devez choisir un esprit totem pour obtenir cette aptitude. Vous devez acquérir ou fabriquer un objet vous servant de totem physique, comme une amulette ou un bijou similaire, qui comporte de la fourrure, des plumes, des griffes, des crocs ou des os appartenant à l'animal totem. Si vous le désirez, vous pouvez aussi revêtir des caractéristiques physiques mineures associées à votre animal totem. Par exemple, si vous avez un ours comme totem spirituel, vous pouvez développer une pilosité importante et voir votre peau durcir tandis que si vous avez opté pour un aigle, vos yeux peuvent tourner au jaune vif.

Votre animal totem peut tout à fait être apparenté à ceux présentés ici mais appartenir à une espèce plus appropriée à votre pays. Par exemple, vous pouvez choisir un faucon ou un vautour au lieu d'un aigle.

Aigle. Tant que vous êtes enragé et ne portez pas d'armure lourde, les autres créatures sont désavantagées lors de leurs jets d'attaque d'opportunité à votre encontre. De plus, vous pouvez utiliser l'action se précipiter comme une action bonus à votre tour. L'esprit de l'aigle fait de vous un prédateur qui se déplace sans mal au cœur de la mêlée.

Loup. Tant que vous êtes enragé, vos amis sont avantagés lors des jets d'attaque de corps à corps contre toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et hostile à votre encontre. L'esprit du loup fait de vous un chef des chasseurs.

Ours. Quand vous êtes enragé, vous êtes résistant à tous les dégâts hormis les dégâts psychiques. L'esprit de l'ours vous rend assez fort pour résister à n'importe quel châtiment.

Aspect de la bête

Au niveau 6, vous gagnez un avantage magique basé sur l'animal totem de votre choix. Vous pouvez opter pour le même que celui du niveau 3 ou en prendre un autre.

Aigle. Vous héritez de l'acuité visuelle de l'aigle. Votre vision est excellente dans un rayon d'un kilomètre et demi et vous distinguez les menus détails comme si ce que vous observez se trouvait dans un rayon de 30 mètres. De plus, la faible luminosité ne vous désavantage pas lors des tests de Sagesse (Perception).

Loup. Vous acquérez les sens du loup en chasse. Vous savez suivre la piste d'une créature en vous déplaçant à vitesse rapide et vous vous déplacez discrètement même à votre vitesse normale (voir le chapitre 8 pour les règles liées aux vitesses de voyage).

Ours. Vous obtenez la puissance de l'ours. Votre capacité de charge double (y compris les charges maximales que vous pouvez transporter et soulever) et vous êtes avantagé lors des tests de Force destinés à pousser, tirer, soulever ou briser un objet.

Marcheur spirituel

Au niveau 10, vous pouvez lancer le sort *communion avec la nature*, mais seulement sous forme de rituel. Une version spirituelle de l'esprit totémique ou de l'aspect de la bête que vous avez choisi apparaît alors pour vous transmettre l'information demandée.

Harmonisation totémique

Au niveau 14, vous gagnez un avantage magique basé sur l'animal totem de votre choix. Vous pouvez opter pour un animal précédemment choisi ou pour un nouveau.

Aigle. Tant que vous êtes enragé, vous bénéficiez d'une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol actuelle, mais cela fonctionne seulement sur une très courte période : vous tombez si vous terminez votre tour dans les airs et que vous n'avez rien pour vous retenir.

Loup. Tant que vous êtes enragé, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour faire tomber à terre une créature de taille Grande ou inférieure au moment où vous la touchez avec une attaque effectuée avec une arme de corps à corps.

Ours. Tant que vous êtes enragé, toute créature hostile à votre égard et située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous est désavantagée lors de ses jets d'attaque contre les cibles autres que vous ou qu'un autre personnage doté de cette aptitude. L'ennemi est immunisé contre cet effet s'il est incapable de vous voir ou de vous entendre ou s'il est insensible à la terreur.

Barde

Une demi-elfe vêtue de cuir usé fredonne alors qu'elle laisse courir ses doigts sur un antique monument dans des ruines oubliées et soudain le savoir jaillit dans son esprit, invoqué par la magie de son chant, un savoir concernant les gens qui ont érigé ce monument et la saga mythique qu'il représente.

Un sévère guerrier humain frappe son épée en rythme contre son armure d'écailles métallique, donnant le tempo de son chant guerrier et exhortant ses camarades à faire montre de courage et d'héroïsme. La magie de son chant les fortifie et décuple leur courage.

Une gnome glousse en accordant son cistre et tisse une subtile toile de magie autour des nobles assemblés ici, s'assurant ainsi qu'ils réserveront un accueil favorable aux paroles de ses compagnons.

Érudit, scalde ou escroc, le barde tisse sa magie à travers ses paroles et sa musique, que ce soit pour inspirer ses alliés, démoraliser ses adversaires, manipuler les esprits, créer des illusions ou même refermer des plaies.



Musique et magie

Dans les mondes de D&D, les mots et la musique ne sont pas seulement des vibrations sonores, ce sont des modes d'expression doués d'une puissance propre. Les bardes sont maîtres des chants, des discours et de la magie qu'ils renferment. Ils disent que le multivers est né des mots, que ce sont les paroles des dieux qui lui ont donné forme et que des échos des mots de création primordiaux résonnent encore dans le cosmos. Par leur musique, les bardes tentent de capturer ces échos et d'utiliser leur pouvoir en le tissant dans leurs sorts et leurs aptitudes.

Le plus grand atout des bardes reste leur polyvalence. Beaucoup de bardes préfèrent rester à la lisière du champ de bataille d'où ils utilisent leur magie pour inspirer leurs alliés et gêner leurs ennemis de loin, mais ils sont tout à fait capables de se défendre au corps à corps s'il le faut en mettant leur magie à profit pour renforcer leur épée et leur armure. Leurs sorts s'axent sur les illusions et le charme plutôt que sur la destruction flagrante. Les bardes possèdent de vastes connaissances couvrant de nombreux sujets et une capacité naturelle à tout réussir. Ils deviennent de véritables maîtres dans le domaine qu'ils décident de perfectionner, qu'il s'agisse de performances musicales ou de connaissances ésotériques.

Tirer des leçons de ses expériences

Les véritables bardes sont rares : les ménestrels qui chantent dans les tavernes et les bouffons qui divertissent les cours royales ne sont pas forcément des bardes. Il faut se livrer à des études difficiles pour découvrir la magie cachée dans la musique et disposer d'un talent inné qui manque à bien des troubadours et des jongleurs. Cependant, il est parfois difficile de faire la différence entre ces saltimbanques et un véritable barde. Ce dernier passe sa vie à parcourir le monde, pour recueillir des connaissances et raconter des histoires en vivant de la générosité des spectateurs, comme tout autre baladin. Mais la profondeur de son savoir, son talent musical élevé et un brin de magie le séparent de ses collègues.

Il est rare qu'un barde reste longtemps au même endroit. Il a toujours soif de voyages, que ce soit pour découvrir de nouvelles histoires à raconter, apprendre de nouvelles compétences ou faire de nouvelles découvertes par-delà l'horizon. Le métier d'aventurier est donc pour lui une véritable vocation. Chaque aventure est une occasion d'apprendre, de pratiquer ses divers talents, de pénétrer dans des tombeaux oubliés depuis longtemps, de découvrir des œuvres magiques perdues, de déchiffrer d'antiques ouvrages, de visiter d'étranges



contrées et de rencontrer des créatures exotiques. Les bardes aiment accompagner les héros pour assister de leurs yeux à leurs exploits. Un barde capable de raconter une histoire merveilleuse tirée de son expérience personnelle gagne un grand renom parmi ses pairs. D'ailleurs, après avoir raconté tant d'histoires sur des héros accomplissant des exploits extraordinaires, beaucoup de bardes prennent ce thème à cœur et endossent à leur tour des rôles héroïques.

La création du barde

Le barde vit d'histoires, qu'elles soient véridiques ou non. Son historique et ses motivations ont bien moins d'importance que ce qu'il en dit. Peut-être a-t-il vécu une enfance heureuse et parfaitement ordinaire, mais comme cela ne fait pas une bonne histoire, il peut se présenter comme un orphelin élevé par une guenaude au cœur d'un sinistre marais. Ou son enfance peut être réellement digne d'une excellente histoire. Certains bardes imprègnent leur musique de magie suite à un événement extraordinaire, par exemple en recevant l'inspiration de la part d'une fée ou d'une autre créature surnaturelle.

Le barde a-t-il fait son apprentissage auprès d'un maître qu'il a suivi jusqu'à ce qu'il soit prêt à prendre son propre chemin ? Ou a-t-il été dans une académie où il a appris le savoir des bardes et perfectionné sa musique magique ? Peut-être s'est-il enfui très jeune ou était-il orphelin et un barde itinérant l'aura pris sous son aile. Il a aussi pu être un enfant noble gâté bénéficiant de l'enseignement d'un tuteur. Peut-être est-il tombé entre les griffes d'une guenaude et a-t-il marchandé pour obtenir un don pour la musique, en plus de sa vie et de sa liberté, mais à quel prix ?

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre barde en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique au Charisme, la suivante à la Dextérité. Puis choisissez l'historique d'artiste. Enfin, optez pour les tours de magie *lumières dansantes* et *moquerie cruelle*, ainsi que les sorts de niveau 1 suivants : *charme-personne, détection de la magie, mot de guérison* et *vague tonnante*.

Aptitudes de classe

En tant que barde, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de barde après le niveau 1.

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée, rapière, épée courte
Outils : trois instruments de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme
Compétences : trois au choix

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une rapière, (*b*) une épée longue ou (c) n'importe quelle arme courante.
- (*a*) un paquetage de diplomate ou (*b*) un paquetage d'artiste
- (*a*) un luth ou (*b*) n'importe quel autre instrument de musique
- une armure de cuir et une dague

Incantations

Vous avez appris à défaire la trame de la réalité et à la remodeler en harmonie avec vos souhaits et votre musique. Vos sorts sont une partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez adapter en fonction des différentes situations. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales régissant les incantations et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts du barde.

Tours de magie

Vous connaissez deux tours de magie de votre choix parmi la liste des sorts de barde. Vous apprendrez d'autres tours de magie de barde à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Tours de magie connus, du tableau d'évolution du barde.



Le Barde

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Sorts connus	—Emplacement de sorts par niveau de sort—								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, inspiration bardique (d6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Touche-à-tout, chant reposant (d6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Collège bardique, expertise	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Inspiration bardique (d8), source d'inspiration	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Contre-charme, aptitude de collège bardique	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Chant reposant (d8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Inspiration bardique (d10), expertise, secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Chant reposant (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Secrets magiques, aptitude de collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Chant reposant (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du barde le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Après une long repos, vous récupérez tous les emplacements de sort dépensés.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *soin des blessures* et avez un emplacement de sort de niveau 1 et un emplacement de sort de niveau 2 disponibles, vous pouvez utiliser au choix l'un de ces deux emplacements pour lancer *soin des blessures*.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez quatre sorts de niveau 1 choisis dans la liste des sorts de barde.

La colonne Sorts connus du tableau d'évolution du barde vous indique à quels niveaux vous apprenez de nouveaux sorts de votre choix. En revanche, vous pouvez seulement apprendre des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts, comme indiqué dans le tableau. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 3 de la classe de barde, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de barde que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sorts de barde. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer via les emplacements dont vous disposez.

Caractéristique d'incantation

Vous utilisez le Charisme comme caractéristique d'incantation pour les sorts de barde. Votre magie est issue de votre cœur et de votre âme, de tout ce que vous insufflez dans votre musique ou vos oraisons. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort se réfère à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de barde que vous lancez et pour faire un jet d'attaque avec un sort de barde.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer tous les sorts de barde que vous connaissez sous la forme d'un rituel dans la mesure où ceux-ci possèdent la mention « rituel ».

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un instrument de musique (voir le chapitre 5, Équipement) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de barde.

Inspiration bardique

La simple force de vos mots ou de votre musique vous permet d'inspirer les autres. Pour accomplir cela, vous devez utiliser une action bonus lors de votre tour et choisir une créature autre que vous qui se trouve dans un rayon de 18 mètres et qui vous entende. Cette créature gagne un dé d'inspiration bardique, c'est-à-dire un d6.

Dans les 10 minutes qui suivent, cette créature pourra lancer une fois ce dé et ajouter son résultat à un test de caractéristique, à un jet d'attaque ou à un jet de sauvegarde. La créature peut

attendre d'avoir lancé son d20 avant de choisir d'utiliser son dé d'inspiration bardique, mais elle doit se décider avant que le MD annonce si son jet de dé se solde par une réussite ou un échec. Une fois que le dé d'inspiration bardique a été utilisé, il est perdu. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1). Ce compteur se remet à zéro à la fin d'un long repos.

Votre dé d'inspiration bardique évolue avec vous et devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

Touche-à-tout

À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'entier inférieur) à tous vos tests de caractéristiques qui ne prennent pas déjà en compte votre bonus de maîtrise.

Chant reposant

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser une musique ou des mots apaisants pour aider vos alliés blessés à profiter pleinement d'un court repos. Si vous ou des créatures amicales à même d'entendre votre prestation regagnez des points de vie à la fin du court repos en dépensant un ou plusieurs dés de vie, chacune des créatures concernées gagne 1d6 points de vie supplémentaires.

Plus vous augmentez de niveau dans cette classe, plus vous offrez de points de vie supplémentaires : 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

Collège bardique

Au niveau 3, vous vous penchez sur les techniques avancées d'un collège bardique de votre choix : le collège du savoir ou le collège de la vaillance. L'enseignement dispensé dans ces deux collèges est détaillé à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous donne accès à des aptitudes particulières aux niveaux 3, 6 et 14.

Expertise

Au niveau 3, sélectionnez deux compétences que vous maîtrisez. À chaque fois que vous utiliserez l'une ou l'autre lors d'un test, votre bonus de maîtrise est doublé.
Au niveau 10, vous pouvez choisir deux compétences maîtrisées supplémentaires et les utiliser de la même manière.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Source d'inspiration

Dès le niveau 5, dès que vous terminez un court ou un long repos, vous récupérez toutes les utilisations bardiques préalablement dépensées.

Contre-charme

Au niveau 6, vous apprenez à utiliser des notes de musique ou des mots de pouvoir pour interrompre des effets qui affectent la pensée d'une créature. Vous pouvez utiliser une action pour vous lancer dans une représentation qui durera jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant le temps que dure cette représentation, vous et toute créature amicale dans un rayon de 9 mètres êtes avantagés sur les jets de sauvegarde contre les effets terrorisé et charmé. Une créature qui veut bénéficier de cet avantage doit être en mesure de vous entendre. La représentation est interrompue si vous êtes neutralisé, réduit au silence ou si vous décidez d'y mettre fin volontairement (cela ne vous coûte pas d'action).

Secrets magiques

Au niveau 10, vous avez exploré de nombreuses disciplines magiques et en avez tiré des connaissances. Choisissez deux sorts de n'importe quelle classe, y compris celle-ci. Vous devez choisir uniquement des sorts ou des tours de magie que vous êtes en mesure de lancer, comme indiqué dans le tableau d'évolution du barde.

Les sorts que vous choisissez fonctionnent pour vous comme des sorts de barde et sont comptabilités dans le nombre de sorts connus indiqué dans la colonne du même nom dans le tableau d'évolution du barde.

Vous pouvez apprendre deux sorts supplémentaires de la classe de votre choix au niveau 14 et deux autres au niveau 18.

Inspiration supérieure

Au niveau 20, quand vous faites un jet d'initiative alors qu'il ne vous reste plus d'inspiration bardique, vous en regagnez une.

Les collèges bardiques

Les bardes aiment se rassembler : ils cherchent la compagnie de leurs semblables pour échanger des histoires et des chansons, pour se vanter de leurs exploits et pour partager leurs connaissances. Ils forment des associations assez libres, appelées des collèges, pour faciliter les rassemblements et préserver leurs traditions.

Collège de la vaillance

Les bardes du collège de la vaillance sont des scaldes audacieux dont les contes raniment le souvenir des grands héros du passé et inspirent de nouvelles générations de braves. Ils se rassemblent dans les maisons longues dédiées aux festins ou autour de grands feux de joie et chantent les exploits des puissants héros du passé et du présent. Ils parcourent le monde pour contempler ces exploits de leurs propres yeux et veiller à ce que leur souvenir ne disparaisse pas de ce monde. Grâce à leurs chants, ils inspirent les autres afin qu'ils réussissent les mêmes prouesses que les héros d'antan.

Maîtrises supplémentaires

Quand vous rejoignez le collège de la vaillance, au niveau 3, vous maîtrisez les armures intermédiaires, les boucliers et les armes de guerre.

Inspiration martiale

Au niveau 3, vous apprenez à inspirer vos compagnons lors des batailles. Une créature qui a reçu un dé d'inspiration de votre part peut le lancer pour ajouter le nombre obtenu à un jet de dégâts d'arme qu'elle vient d'effectuer. Sinon, quand quelqu'un lance un jet d'attaque contre cette créature, elle peut utiliser sa réaction pour lancer le dé d'inspiration bardique et ajouter le nombre obtenu à sa CA contre cette attaque, une fois qu'elle a vu le résultat du dé mais avant de savoir si l'attaque associée la touche ou non.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous effectuez l'action attaquer lors de votre tour.



Magie guerrière
Au niveau 14, vous avez appris à fondre le tissage des sorts et le maniement des armes en un seul acte harmonieux. Quand vous utilisez votre action pour lancer un sort de barde, vous pouvez aussi faire une unique attaque avec une arme comme action bonus.

Collège du savoir

Les bardes du collège du savoir sont versés dans de nombreux domaines de connaissances et ils collectionnent des fragments d'informations issus de sources aussi diverses que des traités écrits par des érudits ou des contes paysans. Qu'ils chantent des ballades populaires dans les tavernes ou interprètent des compositions élaborées dans les cours royales, ces bardes utilisent leurs dons pour captiver leur audience. Et quand les applaudissements s'arrêtent, les membres du public se surprennent parfois à remettre en question ce qui leur semblait auparavant des évidences, comme leur foi dans le clergé local ou leur loyauté envers leur roi.

Aux yeux de ces bardes, seule compte la poursuite de la beauté et de la vérité et ils n'ont que faire des serments d'allégeance à des monarques ou des dogmes religieux. Un noble qui emploie un tel barde comme héraut ou conseiller sait qu'il adoptera toujours une posture plus honnête que politique. Les membres de ce collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de véritables universités, avec des classes et des dortoirs, afin de partager leurs connaissances. Ils se rencontrent aussi à l'occasion de festivals ou lors des réunions des puissants, où ils peuvent révéler au grand jour la corruption et les mensonges des dirigeants et se moquer de toutes ces figures d'autorité gonflées d'importance.

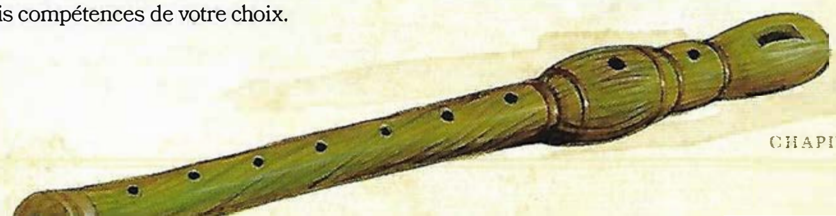
Maîtrises supplémentaires
Quand vous rejoignez le collège du savoir au niveau 3, vous gagnez la maîtrise de trois compétences de votre choix.

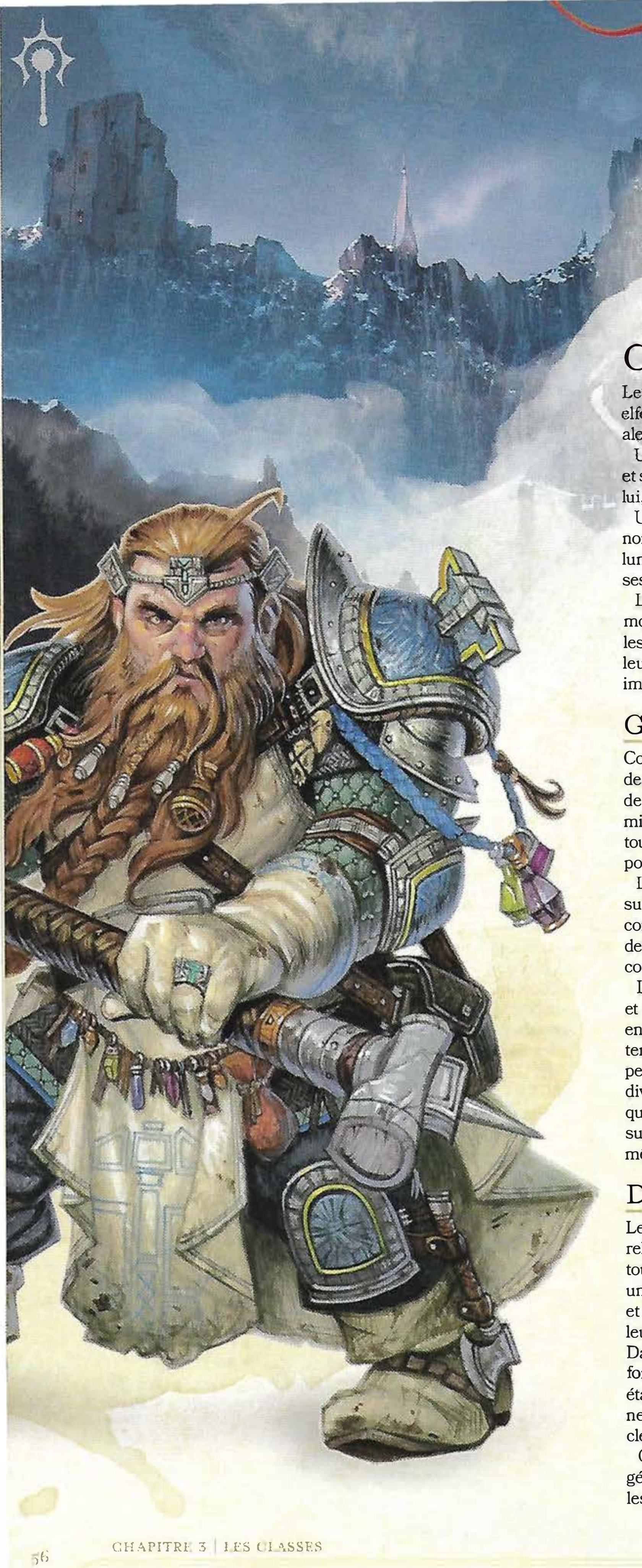
Mots cinglants
Toujours au niveau 3, vous apprenez à utiliser votre répartie pour distraire, semer la confusion ou saper la confiance et les capacités des autres. Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres fait un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser l'une de vos inspirations bardique, lancer le dé approprié et soustraire votre résultat du total obtenu par la créature. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude après que la créature a lancé les dés mais avant que le MD annonce si le jet d'attaque ou le test de caractéristique a réussi ou échoué ou avant que la créature n'ait porté les dégâts. La créature est immunisée contre cette aptitude si elle ne vous entend pas ou si elle est immunisée à l'effet charmé.

Secrets magiques supplémentaires
Au niveau 6, vous apprenez deux sorts de votre choix de n'importe quelle classe. Vous ne pouvez par contre choisir que des sorts ou des tours de magie que vous êtes en mesure de lancer, comme indiqué dans le tableau d'évolution du barde.

Les sorts que vous choisissez fonctionnent pour vous comme des sorts de barde mais ils ne sont pas comptabilisés parmi les sorts de barde que vous connaissez.

Compétence hors-pair
À partir du niveau 14, quand vous faites un test de caractéristique, vous pouvez utiliser l'aptitude inspiration bardique. Lancez un dé d'inspiration bardique et ajoutez le résultat à votre test de caractéristique. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que le MD annonce si le test a réussi ou échoué.







Clerc

Les bras et les yeux levés vers le ciel, une prière aux lèvres, un elfe se met soudain à luire d'une lumière intérieure qui se répand alentour pour guérir ses camarades affaiblis par les combats.

Un nain entonne un chant glorieux alors qu'il brandit sa hache et se fraie un chemin dans les rangs des orcs massés autour de lui, louant les dieux à chaque fois qu'il élimine un ennemi.

Une humaine lance une malédiction sur les forces de la non-vie et lève bien haut son symbole sacré alors qu'une vive lumière en émane et repousse les zombis qui submergeaient ses compagnons.

Les clercs jouent les intermédiaires entre le monde des mortels et les lointains plans des dieux. Ils sont aussi variés que les divinités qu'ils servent et s'efforcent d'incarner la volonté de leur dieu. Le clerc n'est pas un ecclésiastique ordinaire, il est imprégné de magie divine.

Guérisseurs et combattants

Comme son nom l'indique, la magie divine découle du pouvoir des dieux qui se répand dans le monde. Les clercs servent de conduit à ce pouvoir qui se manifeste sous forme d'effets miraculeux. Les divinités n'accordent pas cette puissance à tous ceux qui la cherchent, seulement à ceux qu'ils choisissent pour répondre à une vocation.

L'utilisation de la magie divine ne se base ni sur les études, ni sur l'entraînement ; un prêtre aura beau apprendre des prières conventionnelles et des rites ancestraux, la capacité à lancer des sorts de clerc repose uniquement sur sa dévotion et sa compréhension intuitive des désirs de sa divinité.

Les clercs mêlent la magie de soutien (la capacité à soigner et inspirer leurs alliés) aux sorts capables de blesser leurs ennemis ou de les handicaper. Ils suscitent émerveillement et terreur, lancent des épidémies, empoisonnent leurs ennemis et peuvent même consumer leurs adversaires dans les flammes divines. Et pour les malfaisants qui ne méritent rien d'autre qu'un grand coup de masse sur le crâne, les clercs comptent sur leur formation martiale pour se frayer un chemin dans la mêlée, toujours aidés de la puissance des dieux.

Des agents divins

Les acolytes et les individus célébrant les cérémonies religieuses au sein des temples ou des sanctuaires ne sont pas tous des clercs. Quelques prêtres ont pour vocation de mener une vie très simple dans un temple où ils célèbrent les services et expriment la volonté de leur dieu à travers leurs prières et leurs sacrifices, sans recourir à la magie ni prendre les armes. Dans certaines villes, entrer dans les ordres équivaut à devenir fonctionnaire et une place dans la prêtrise sert de première étape pour briguer un poste élevé au sein des autorités, ce qui ne réclame aucune communion avec le divin. Les véritables clercs sont rares dans la plupart des hiérarchies.

Quand un clerc opte pour une vie d'aventurier, c'est généralement parce que son dieu l'exige. Pour atteindre les objectifs d'une divinité, il faut souvent aller affronter le

Le clerc

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	—Emplacement de sorts par niveau de sort— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, domaine divin	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Canalisation d'énergie divine (1/repos), aptitude de domaine divin	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Destruction des morts-vivants (ID 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Canalisation d'énergie divine (2/repos), aptitude de domaine divin	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristiques, destruction des morts-vivants (ID 1), aptitude de domaine divin	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	Destruction des morts-vivants (ID 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Destruction des morts-vivants (ID 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Destruction des morts-vivants (ID 4), aptitude de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalisation d'énergie divine (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine supérieure	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

danger hors des remparts de la civilisation, éradiquer le mal ou chercher des reliques sacrées dans d'antiques tombes. De nombreux clercs sont également censés protéger les fidèles de leur dieu, ce qui peut les amener à combattre des orcs en maraude, négocier un traité de paix entre deux nations en guerre ou sceller un portail susceptible de laisser un prince démoniaque pénétrer dans leur monde.

La plupart des clercs qui mènent une vie d'aventurier conservent quelques contacts avec les temples et ordres de leur religion. Il arrive qu'un temple demande l'aide d'un clerc ou qu'un grand-prêtre se trouve en position de l'exiger.

La création du clerc

Lorsque vous créez un clerc, le plus important, c'est de déterminer la divinité qu'il va servir et le grand principe qu'il incarnera. L'annexe B présente une bonne partie des dieux du multivers, mais consultez votre MD pour savoir quelles sont les divinités présentes dans votre campagne.

Une fois que vous avez jeté votre dévolu sur un dieu, réfléchissez aux relations qu'il entretient avec votre personnage. Ce dernier est-il entré volontairement à son service ? Ou bien est-ce le dieu qui l'a choisi et obligé à le servir sans égard pour ses propres désirs ? Comment les ecclésiastiques du temple considèrent-ils le personnage ? Comme un champion de leur foi ou comme un fauteur de troubles ? Quels sont ses objectifs à long terme ? Sa divinité lui a-t-elle prévu une tâche spéciale ? Ou essaie-t-il de prouver qu'il est digne de se voir confier une quête capitale ?

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre clerc en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Sagesse, la suivante à la Force ou la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique d'acolyte.

Aptitudes de classe

En tant que clerc, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de clerc
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution après le niveau 1.

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Histoire, Médecine, Perspicacité, Persuasion, Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une masse d'armes ou (*b*) un marteau de guerre (si vous maîtrisez cette arme).
- (*a*) une armure d'écailles, (*b*) une armure de cuir ou (c) une cotte de maille (si vous maîtrisez son port)
- (*a*) une arbalète légère avec 20 carreaux ou (*b*) n'importe quelle arme courante
- (*a*) un paquetage d'ecclésiastique ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré

Incantation

En tant que conduit de transit de la puissance divine, vous êtes à même de lancer des sorts de clerc. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales liées à l'incantation et le chapitre 11 pour connaître la liste des sorts de clerc.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez trois tours de magie que vous choisissez dans la liste des sorts de clerc. Vous apprendrez d'autres tours de magie de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans le tableau d'évolution du clerc, dans la colonne Tours de magie connus.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du clerc vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer des sorts de niveau 1 et plus. Pour lancer un sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Après un long repos, vous regagnez accès aux emplacements dépensés.

Choisissez dans la liste des sorts de clerc des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de clerc égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un clerc de niveau 3, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur de Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut compter six sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soin des blessures*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un long repos, mais il faut passer du temps à prier et méditer pour préparer la nouvelle liste : au moins 1 minute par niveau de sorts pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.



Caractéristique d'incantation

Vous utilisez la Sagesse comme caractéristique d'incantation pour lancer les sorts de clerc. La puissance de vos sorts dépend de votre dévouement à votre déité. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de clerc vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. De plus, vous utilisez votre modificateur de Sagesse quand vous déterminez le DD du jet de sauvegarde d'un sort de clerc que vous lancez ou quand vous faites un jet d'attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer un sort de clerc que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède la mention « rituel ».

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un symbole sacré (voir le chapitre 5, Équipement) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de clerc.

Domaine divin

Choisissez un domaine lié à votre déité : guerre, lumière, nature, ruse, savoir, tempête ou vie. Vous trouverez une description de chacun de ces domaines à la fin de la section consacrée à cette classe et, pour chacun, des exemples des dieux auxquels ils sont associés. Dès le niveau 1, le choix de votre domaine vous permet d'accéder à des sorts de domaine et d'autres aptitudes. Il vous permet aussi d'utiliser la canalisation d'énergie divine de diverses manières supplémentaires quand vous gagnez cette aptitude au niveau 2 et lui apporte des améliorations aux niveaux 6, 8 et 17.

Sorts de domaines

À chaque domaine correspond une liste de sorts qui lui est propre, des sorts de domaines auxquels vous avez accès quand vous atteignez les niveaux de clercs indiqués dans la section consacrée au domaine que vous avez choisi. Une fois que vous avez appris un sort de domaine, vous pouvez considérer qu'il est toujours préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Si vous avez appris un sort de domaine qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de clercs, vous pouvez quand même le considérer comme un sort de clerc en ce qui vous concerne.

Canalisation d'énergie divine

Au niveau 2, vous apprenez à canaliser directement l'énergie divine qui émane de votre déité et vous pouvez utiliser cette énergie pour alimenter vos effets magiques. Vous débutez avec deux effets de ce type : renvoi des morts vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous permettent d'acquérir des effets supplémentaires à certains niveaux. Cela est alors indiqué dans la section les détaillant.

Quand vous utilisez canalisation d'énergie divine, vous choisissez l'effet que vous souhaitez produire. Après avoir

utilisé une fois cette aptitude, vous devez finir un court repos ou un long repos pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Certains effets de la canalisation d'énergie divine entraînent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet avec un personnage de cette classe, vous devez utiliser un DD égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine deux fois entre des périodes de repos puis trois fois à partir du niveau 18. Quand vous finissez un court repos ou un long repos, vous récupérez toutes les utilisations préalablement dépensées.

Canalisation d'énergie divine : renvoi des morts-vivants

Vous pouvez utiliser une action pour brandir votre symbole sacré et prononcer une prière contre les morts-vivants. Dans un rayon de 9 mètres, chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si une créature rate son jet de sauvegarde, elle est sous l'effet du renvoi pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Une créature sous l'effet d'un renvoi doit passer ses tours à s'éloigner aussi loin de vous que possible et elle ne peut pas s'approcher volontairement à moins de 9 mètres de vous. Elle est aussi dans l'impossibilité d'utiliser des réactions. Elle peut seulement utiliser l'action se précipiter ou tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où aller, elle peut utiliser l'action esquiver.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Destruction des morts-vivants

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant échoue à son jet de sauvegarde contre votre aptitude renvoi des morts-vivants, il est immédiatement détruit si son indice de dangerosité est inférieur ou égal à un certain seuil (voir le tableau Destruction des morts-vivants).

Destruction des morts-vivants

Niveau de clerc	Détruit les mort-vivants avec un ID de...
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

Intervention divine

À partir du niveau 10 vous pouvez faire appel à votre déité pour intervenir en votre faveur en cas de besoin impérieux.

Implorer l'aide de votre divinité vous coûte une action. Décrivez le type d'assistance que vous demandez et lancer un d100. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre niveau de clerc, votre déité intervient en votre faveur. Le MD choisit la nature de l'intervention. Un effet de sort de clerc ou de sort de domaine de clerc, par exemple, fonctionne bien.

Si votre déité est intervenue, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude pendant 7 jours. Sinon, vous pourrez l'utiliser de nouveau dès que vous aurez terminé un long repos.

Au niveau 20, votre déité répond automatiquement à votre appel, vous n'avez donc plus besoin de jeter de dé.

Les domaines divins

Dans un panthéon, chaque divinité exerce son influence sur différents aspects de la vie et de la civilisation des mortels, on appelle cet ensemble le domaine de la divinité, l'ensemble des domaines de la divinité constituant sa sphère d'influence. Par exemple, la sphère d'influence du dieu grec Apollon comprend les domaines du savoir, de la vie et de la lumière. En tant que clerc, vous choisissez un aspect de la sphère d'influence de votre divinité que vous souhaitez accentuer et recevez les pouvoirs associés.

Votre choix peut correspondre à une secte particulière dédiée à votre divinité. Par exemple, Apollon est vénéré sous le nom de Phébus (« radieux ») Apollon dans certaines régions, soulignant son influence sur le domaine de la lumière alors qu'ailleurs il est appelé Apollon Acesius (« guérison ») pour accentuer son lien avec le domaine de la vie. Votre choix peut aussi découler d'une préférence personnelle, auquel cas vous optez pour l'aspect de la divinité qui vous attire le plus.

La description de chaque domaine comporte des exemples de divinités exerçant une influence sur lui. Ils sont issus des mondes des *Royaumes Oubliés*, de *Greyhawk*, de *Dragonlance* et d'*Éberron*, ainsi que des antiques panthéons celtiques, grecs, scandinaves et égyptiens.

Domaine de la guerre

La guerre se manifeste sous de nombreuses formes. Elle peut changer les gens ordinaires en héros, mais elle peut prendre un visage désespéré et horrifiant, quand les actes de cruauté et de lâcheté éclipsent les exemples de courage et d'excellence. Quoi qu'il en soit, les dieux de la guerre veillent sur les combattants et les récompensent pour leurs exploits. Les clercs de ces divinités excellent au combat et encouragent autrui à se battre pour une juste cause ou à leur offrir des actes de violence comme des prières. Les dieux de la guerre comptent des champions de l'honneur et de la chevalerie (comme Torm, Heironéus et Kiri-Jolith) mais aussi des dieux de la destruction et du pillage (comme Érythnul, la Furie, Gruumsh et Arès) et des dieux de la conquête et de la domination (comme Bane, Hextor et Maglubiyet). D'autres divinités guerrières (comme Tempus, Niké et Nuada) ont une attitude plus neutre et promeuvent la guerre sous toutes ses formes, soutenant les combattants quelles que soient les circonstances.

Sorts du domaine de la guerre

Niveau de clerc	Sorts
1	*bouclier de foi, faveur divine*
3	*arme magique, arme spirituelle*
5	*aura du croisé, esprits gardiens*
7	*liberté de mouvement, peau de pierre*
9	*colonne de flammes, immobiliser un monstre*

Maîtrises supplémentaires

Au niveau 1, vous maîtrisez les armes de guerre et les armures lourdes.

Prêtre de guerre

À partir du niveau 1, votre divinité vous envoie des inspirations soudaines lorsque vous vous battez. Quand vous utilisez l'action attaquer, vous pouvez faire une attaque avec une arme par une action bonus.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (une fois au minimum), après quoi vous devez terminer un long repos pour récupérer toutes vos utilisations.

Canalisation d'énergie divine : frappe guidée

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour frapper avec une précision surnaturelle. Quand vous faites un jet d'attaque, vous utilisez votre canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 au jet. Ce choix s'effectue après avoir vu le résultat du jet d'attaque mais avant que le MD annonce si l'attaque touche ou non.

Canalisation d'énergie divine : bénédiction du dieu de la guerre

À partir du niveau 6, quand une créature se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous et fait un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui accorder un bonus de +10 au jet, en utilisant votre canalisation d'énergie divine. Ce choix se fait après avoir vu le résultat du jet mais avant que le MD annonce si l'attaque touche ou non.

Frappe divine

Au niveau 8, vous apprenez à imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, quand vous touchez une créature avec une arme, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires du type qu'elle inflige déjà à cette cible. Quand vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Avatar de la bataille

Au niveau 17, vous gagnez une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants des armes non-magiques.

Domaine de la lumière

Les dieux de la lumière, dont Heaume, Lathandre, Pholtus, Branchala, la Flamme d'argent, Bélénos, Apollon et Rê-Horakhty, défendent les idéaux de la renaissance et du renouveau, de la vérité, de la vigilance et de la beauté. Ils prennent souvent le soleil comme symbole. Certains d'entre eux sont représentés comme le soleil lui-même ou comme le cocher qui guide le soleil dans sa course à travers les cieux. Les autres sont d'infatigables sentinelles dont les yeux percent toutes les ténèbres, même les plus épaisses, et dévoilent toutes les supercheries. D'autres encore se consacrent à la beauté et aux arts et enseignent que l'art est un vecteur d'amélioration pour l'âme. Le clerc d'un dieu de la lumière est une âme illuminée, radieuse et baignée de la puissance permettant à son dieu de discerner le vrai du faux. Il est chargé de chasser le mensonge et de dissiper les ténèbres grâce à sa lumière brûlante.

Sorts du domaine de la lumière

Niveau de clerc	Sorts
1	*lueurs féeriques, mains brûlantes*
3	*rayon ardent, sphère de feu*
5	*boule de feu, lumière du jour*
7	*gardien de la foi, mur de feu*
9	*colonne de flamme, scrutation*

Tour de magie supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous apprenez le tour de magie *lumière* si vous ne le connaissez pas déjà.

Illumination protectrice

Au niveau 1, vous apprenez à interposer une lumière divine entre vous et un ennemi qui vous attaque. Quand une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres vous attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer un désavantage au jet d'attaque, en faisant jaillir un écran de lumière devant elle avant qu'elle vous touche ou vous rate. Un assaillant immunisé contre la cécité est immunisé contre cette aptitude.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (au minimum une fois), après quoi, vous devez terminer un long repos pour récupérer toutes vos utilisations.

Canalisation d'énergie divine : aube radieuse

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour rassembler la lumière du soleil, bannir les ténèbres et infliger des dégâts radiants à vos adversaires.

Par une action, vous brandissez votre symbole sacré et toutes les ténèbres magiques présentes dans un rayon de 9 mètres autour de vous se dissipent. De plus, chaque créature hostile située dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si une créature rate son jet de sauvegarde, elle subit des dégâts radiants égauxl à 2d10 + votre niveau de clerc, la moitié seulement si elle réussit. Une créature qui bénéficie d'un camouflage total vis-à-vis de vous n'est pas affectée.

Illumination améliorée

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre aptitude illumination protectrice quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres attaque une créature autre que vous.

Incantation puissante

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec les tours de magie de clerc.

Halo de lumière

À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser votre action pour activer une aura de lumière solaire qui se maintient pendant une minute ou jusqu'à ce que vous la révoquiez en dépensant une autre action. Vous émettez une vive lumière dans un rayon de 18 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres de plus. Vos ennemis présents dans la vive lumière sont désavantagées sur les jets de sauvegarde contre tout sort infligeant des dégâts de feu ou radiants.

Domaine de la nature

Les dieux de la nature sont aussi variés que le monde naturel lui-même, des mystérieux dieux des profondes forêts (comme Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor et Pan) aux divinités amicales associées à des sources particulières ou des bosquets précis (comme Eldath). Les druides révèrent la nature dans son ensemble et servent parfois l'une de ces divinités, célébrant des rites mystérieux et psalmodiant des prières presque oubliées dans une langue secrète. Mais bon nombre de ces dieux possèdent aussi des clercs, des champions qui assument un rôle plus actif dans la défense des intérêts d'une divinité particulière. Ces clercs chassent parfois les ignobles monstruosités qui souillent les bois, bénissent les récoltes des fidèles ou flétrissent celles des malotrus qui offensent leurs dieux.

Sorts du domaine de la nature

Niveau de clerc	Sorts
1	*amitié avec les animaux, communication avec les animaux*
3	*croissance d'épines, peau d'écorce*
5	*croissance végétale, mur de vent*
7	*dominer une bête, liane agrippeuse*
9	*fléau d'insectes, passage par les arbres*

Acolyte de la nature
Au niveau 1 vous apprenez un tour de magie de druide de votre choix. Vous maîtrisez également l'une des compétences de votre choix parmi les suivantes : Dressage, Nature ou Survie.

Maîtrise supplémentaire
Au niveau 1, vous maîtrisez les armures lourdes.

Canalisation d'énergie divine : charmer les animaux et les plantes
À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour charmer les animaux et les plantes.

Par une action, vous brandissez votre symbole sacré et invoquez le nom de votre divinité. Chaque créature animale ou végétale située dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui rate son jet de sauvegarde tombe sous votre charme pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant que vous la charmez ainsi, elle se montre amicale envers vous et toutes les créatures que vous désignez.

Atténuer les éléments
À partir du niveau 6, quand vous-même ou une créature située dans un rayon de 9 mètres recevez des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser votre réaction pour doter la victime d'une résistance contre cette unique occurrence de dégâts.

Frappe divine
Au niveau 8, vous apprenez à imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, quand vous touchez une créature avec une attaque d'énergie, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires de froid, de feu ou de foudre (à vous de choisir). Quand vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Maître de la nature
Au niveau 17, vous parvenez à commander les créatures animales et végétales. Tant qu'une créature est charmée grâce à votre aptitude charmer les animaux et les plantes, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour donner des ordres verbaux définissant ce que chaque créature charmée fera à son prochain tour.

Domaine de la ruse
Les dieux de la duperie, comme Tymora, Beshaba, Olidammara, le Voyageur, Garl Brilledor et Loki, sont des fauteurs de troubles et des comploteurs qui représentent un défi constant à l'ordre établi, aussi bien chez les dieux que chez les mortels. Ce sont les divinités protectrices des voleurs, des escrocs, des joueurs, des rebelles et des libérateurs. Leurs clercs forment une force perturbatrice, piquent l'orgueil de chacun, se moquent des tyrans, volent aux riches, libèrent les captifs et bafouent les vieilles traditions qui sonnent creux. Ils préfèrent les subterfuges, les plaisanteries, la duplicité et le vol aux confrontations directes.

Sorts du domaine de la ruse

Niveau de clerc	Sorts
1	*charme-personne, déguisement*
3	*image miroir, passage sans trace*
5	*clignotement, dissipation de la magie*
7	*métamorphose, porte dimensionnelle,*
9	*dominer un humanoïde, modification de mémoire*



Bénédiction de l'escroc
À partir du moment où vous choisissez ce domaine, au niveau 1, vous pouvez utiliser votre action pour toucher une créature consentante autre que vous et lui donner l'avantage sur ses tests de Dextérité (Discrétion). Cette bénédiction dure 1 heure ou jusqu'à ce que vous utilisiez de nouveau cette aptitude.

Canalisation d'énergie divine : invocation de duplicata
À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour créer un double illusoire de vous-même.

Par une action, vous créez une illusion parfaite de votre personne qui persiste 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration, selon ce qui se produit en premier (comme si vous vous concentriez sur un sort). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Par une action supplémentaire à votre tour, vous pouvez déplacer l'illusion d'un maximum de 9 mètres, jusqu'à un emplacement situé dans votre champ de vision, à condition qu'elle reste dans un rayon de 36 mètres autour de vous.

Pendant toute la durée de la canalisation, vous pouvez lancer des sorts comme si vous vous trouviez à l'emplacement qu'occupe votre illusion, mais vous devez utiliser vos propres sens. De plus, quand vous et votre illusion vous trouvez à 1,50 mètre ou moins d'une créature à même de voir l'illusion, vous êtes avantagé lors des jets d'attaque contre cette créature car la présence de l'illusion la décontenance complètement.

Canalisation d'énergie divine : linceul d'ombre
À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour disparaître.

Par une action, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous redevenez visible avant cela si vous attaquez ou lancez un sort.

Frappe divine

Au niveau 8, vous apprenez à imprégner votre arme d'un poison, cadeau de votre divinité. Une fois par tour, quand vous touchez une créature avec une arme, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires de poison. Quand vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Duplicata amélioré

Au niveau 17, vous pouvez créer jusqu'à quatre doubles de votre personne au lieu d'un seul lorsque vous utilisez invocation de duplicata. Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer autant de doubles que vous le souhaitez sur une distance maximale de 9 mètres chacun, sans qu'ils s'éloignent à plus de 60 mètres de vous.

Domaine du savoir

Les dieux du savoir, dont Oghma, Boccob, Giléan, Auréon et Thoth, apprécient par-dessus tout l'apprentissage et la compréhension. Certains pensent que la connaissance s'acquiert et se partage dans les bibliothèques et les universités ou approuvent les connaissances pratiques liées à l'artisanat et aux inventions. Quelques divinités engrangent les connaissances et gardent jalousement le secret sur tout ce qu'elles savent. D'autres encore promettent une immense puissance à leurs fidèles s'ils percent les secrets du multivers. Les serviteurs de ces divinités étudient des connaissances occultes, collectionnent les vieux tomes et fouillent les recoins secrets du monde pour apprendre tout ce qu'ils peuvent. Certains dieux du savoir promeuvent les connaissances pratiques liées à l'artisanat et aux inventions, comme les dieux-forgerons Gond, Réorx, Onatar, Moradin, Héphaïstos et Goibhniu.

Sorts du domaine du savoir

Niveau de clerc	Sorts
1	*identification, ordre*
3	*augure, suggestion*
5	*communication avec les morts, non-détection*
7	*confusion, œil magique*
9	*légende, scrutation*

Bénédictions du savoir

Au niveau 1, vous apprenez deux langues de votre choix. Vous maîtrisez également deux compétences de votre choix parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Nature ou Religion. Votre bonus de maîtrise est doublé pour chaque test de caractéristique que vous effectuez en utilisant l'une de ces compétences.

Canalisation d'énergie divine : connaissances du passé

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour puiser dans un puits de connaissances divines. Vous choisissez une compétence ou un outil par une action. Pendant 10 minutes, vous maîtrisez la compétence ou l'outil choisi.

Canalisation d'énergie divine : lecture des pensées

Au niveau 6, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour lire dans les pensées d'une créature. Vous pouvez ensuite profiter de cet accès aux pensées de la créature pour les contrôler.

Choisissez une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres par une action. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude à son encontre tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Si la créature rate son jet de sauvegarde, tant qu'elle se trouve dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez lire ses pensées de surface (celles qui occupent son esprit à ce moment et reflètent ses émotions actuelles et ce à quoi elle est en train de penser activement). Cet effet dure une minute.

Pendant toute cette période, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à l'effet et lancer *suggestion* sur la créature sans avoir à dépenser un emplacement de sort. La cible rate automatiquement son jet de sauvegarde contre le sort.

Incantation puissante

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez avec les tours de magie de clerc.

Visions du passé

À partir du niveau 17, vous pouvez invoquer des visions du passé liées à un objet que vous tenez en main ou à votre environnement immédiat. Vous devez passer au moins une minute à méditer et prier, après quoi vous recevez un aperçu d'évènements récents, sous forme de songe. Vous pouvez méditer ainsi pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Sagesse et devez rester concentré pendant tout ce temps, comme si vous étiez en pleine incantation.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez pas la réutiliser avant d'avoir terminé un long ou un court repos.

Lecture sur un objet. Si vous tenez un objet en méditant, vous avez des visions de son précédent propriétaire. Une fois que vous avez médité pendant 1 minute, vous apprenez comment il a acquis et perdu l'objet et découvrez quel est l'événement significatif qui a impliqué l'objet et son ancien propriétaire le plus récemment. Si l'objet a appartenu à une autre créature dans un passé récent (il y a tout au plus un nombre de jours égal à votre valeur de Sagesse), vous pouvez passer une minute de plus à méditer par propriétaire, afin d'obtenir les mêmes informations sur chacun.

Lecture sur une zone. Tandis que vous méditez, vous avez des visions concernant votre voisinage immédiat (une pièce, une rue, un tunnel, une clairière ou autre, pour un volume maximal correspondant à un cube de 15 mètres d'arrête). Ces visions couvrent une période remontant à un nombre de jours égal à votre modificateur de Sagesse. Vous découvrez un élément important, à commencer par le plus récent, pour chaque minute passée à méditer. Ces évènements importants sont souvent marqués de puissantes émotions, comme celles liées à une bataille, une trahison, un mariage, un meurtre, une naissance ou encore des funérailles. Cependant, ce peut aussi être un événement bien plus ordinaire qui revêt néanmoins une certaine importance dans votre situation particulière.

Domaine de la tempête

Les dieux dont la sphère d'influence couvre le domaine de la tempête, comme Talos, Umberlie, Kord, Zéboim, le Dévoreur, Zeus et Thor, gouvernent les tempêtes, la mer et le ciel. Ce sont



des divinités du tonnerre et de la foudre, des tremblements de terre, parfois du feu et parfois de la violence, de la force physique et du courage. Dans certains panthéons, un dieu de ce domaine règne sur les autres déités et applique une justice rapide à coups d'éclairs. Dans les panthéons des peuples marins, les dieux de ce domaine sont des divinités océaniques protectrices des marins. Les dieux des tempêtes chargent leurs clercs de semer la terreur dans le cœur des gens du commun, soit pour les maintenir dans le droit chemin, soit pour les encourager à leur offrir des sacrifices pour les apaiser et éviter leur colère.

Sorts du domaine de la tempête

Niveau de clerc	Sorts
1	*nappe de brouillard, vague tonnante*
3	*bourrasque, briser*
5	*appel de la foudre, tempête de neige*
7	*contrôle de l'eau, tempête de glace*
9	*fléau d'insectes, vague destructrice*

Maîtrises supplémentaires

Au niveau 1, vous maîtrisez les armes de guerre et les armures lourdes.

Fureur de l'ouragan

Au niveau 1, vous pouvez adresser une réprimande tonitruante à vos assaillants. Quand une créature se trouve dans votre champ de vision et dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et que son attaque vous touche, vous pouvez utiliser votre réaction pour l'obliger à faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre (à vous de choisir), la moitié seulement si elle réussit son jet.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (une fois au minimum), après quoi vous devez terminer un long repos pour récupérer toutes vos utilisations.

Canalisation d'énergie divine : fureur destructrice

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour manier la puissance de la tempête avec une férocité sans borne.

Quand vous lancez le dé pour infliger des dégâts de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour infliger les dégâts maximaux au lieu de lancer le dé.

Frappe tonnante

Au niveau 6, quand vous infligez des dégâts de foudre à une créature de taille Grande ou inférieure, vous pouvez aussi la repousser à 3 mètres de vous.

Frappe divine

Au niveau 8, vous apprenez à imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, quand vous touchez une créature avec une arme, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires de tonnerre. Quand vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Né des tempêtes

Au niveau 17, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol actuelle, à condition que vous ne vous trouviez pas dans un environnement souterrain ni en intérieur.

Domaine de la vie

Le domaine de la vie est centré sur l'énergie positive, une des forces fondamentale de l'univers, qui est à l'origine de toute vie. Les dieux de la vie sont les défenseurs de la vitalité et de la santé et ils soignent les malades et les blessés, prennent soin des individus dans le besoin et font barrage aux forces de la mort et de la non-mort. Presque toutes les déités qui ne sont pas mauvaises peuvent se réclamer d'une influence dans ce domaine et plus particulièrement les déités agricoles (comme Chauntéa, Arawai et Déméter), les dieux solaires (comme Lathandre, Pélor et Ré-Horakhty), les dieux de la guérison et de l'endurance (comme Ilmater, Mishakal, Apollon et Diancecht) et les divinités du foyer et de la communauté (comme Hestia, Hathor et Boldrei).

Sorts du domaine de la vie

Niveau de clerc	Sorts
1	*bénédiction, soin des blessures*
3	*arme spirituelle, restauration inférieure*
5	*lueur d'espoir, revigorer*
7	*gardien de la foi, protection contre la mort*
9	*relever les morts, soin des blessures de groupe*

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la vie

Dès le niveau 1 vos sorts de soins sont plus efficaces. À chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature, celle-ci regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à 2 + le niveau du sort.

Canalisation d'énergie divine : préserver la vie

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre aptitude canalisation d'énergie divine pour soigner des créatures grièvement blessées.

Vous pouvez utiliser une action pour brandir votre symbole sacré et invoquer une énergie curative capable de redonner autant de points de vie que cinq fois votre niveau de clerc. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez dans un rayon de 9 mètres autour de vous et divisez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur des morts-vivants ou des créatures artificielles.

Guérisseur béni

À partir du niveau 6, les sorts de soins que vous lancez sur d'autres créatures vous soignent aussi. Quand vous lancez un sort de niveau 1 ou plus qui redonne des points de vie à une créature autre que vous, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Frappe divine

Au niveau 8, vous apprenez à insuffler de l'énergie divine dans les coups que vous portez. Une fois par tour, quand vous frappez une créature avec une arme, vous pouvez causer 1d8 dégâts radiants supplémentaires à votre cible. Quand vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Guérison suprême

À partir du niveau 17, quand vous utilisez un sort destiné à redonner des points de vie à une créature, au lieu de lancer un ou plusieurs dés, vous utilisez à la place le résultat maximum que vous pouvez obtenir avec chacun de ces dés. Par exemple, au lieu de redonner 2d6 points de vie à une créature, vous lui redonnez automatiquement 12 points de vie.



Druide

Une elfe lève un bâton noueux entouré de gui et invoque la fureur de l'orage, faisant pleuvoir la foudre sur les orcs munis de torches qui menacent sa forêt.

Couché hors de vue sur une branche d'arbre, un humain sous forme de léopard observe la construction d'un temple dédié à un élémentaire de l'air maléfique depuis la jungle et surveille attentivement les activités des fanatiques.

Une demi-elfe brandit une lame faite de feu et charge dans une foule de soldats squelettiques, brisant la magie impie qui anime ces immondes créatures d'un simulacre de vie.

Que les druides fassent appel aux forces élémentaires de la nature ou qu'ils imitent les créatures du monde sauvage, ils incarnent la résilience de la nature, sa ruse et sa fureur. Ils ne se prétendent pas maîtres de la nature, ils se considèrent plutôt comme des extensions de son indomptable volonté.

La puissance de la nature

Les druides révèrent la nature par-dessus tout et reçoivent leurs sorts et leurs pouvoirs magiques des forces de la nature ou d'une divinité du monde naturel. Nombre de druides ont une spiritualité mystique et cherchent une union transcendantale avec la nature plutôt que de se consacrer à une entité divine, mais d'autres servent des dieux de la nature sauvage, des animaux ou des forces élémentaires. On appelle parfois les anciennes traditions druidiques l'antique religion, pour contraster avec le culte des dieux dans les temples et les sanctuaires.

Les sorts des druides sont centrés sur la nature et les animaux, la puissance du croc et de la griffe, du soleil et de la lune, du feu et de la tempête. Les druides sont capables de revêtir une forme sauvage et certains se consacrent tant à cette pratique qu'ils préfèrent leur forme sauvage à leur forme naturelle.

Préserver l'équilibre

Pour les druides, la nature existe grâce à un équilibre précaire. Les quatre éléments constituant le monde (l'air, la terre, le feu et l'eau) doivent rester en équilibre. Si un élément venait à gagner en puissance par rapport aux autres, le monde risquerait d'être détruit, aspiré vers l'un des plans élémentaires et morcelé en fonction de ses composantes. Ainsi, les druides s'opposent

Le druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	—Emplacement de sorts par niveau de sort— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druidique, incantation	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Forme sauvage, cercle druidique	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristiques	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de cercle druidique	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristiques	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Jeunesse éternelle, incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

au culte du Mal élémentaire et à tous ceux qui cherchent à promouvoir un élément plus que les autres.

Les druides veillent aussi sur le délicat équilibre écologique qui permet à la vie animale et végétale de prospérer et s'assurent que les gens civilisés vivent en harmonie avec la nature et non en opposition avec elle. Les druides acceptent la cruauté de la nature et détestent tout ce qui n'est pas naturel, comme les aberrations (par exemple les tyrannœils et les flagelleurs mentaux) et les morts-vivants (tels que les zombis et les vampires). Ils mènent parfois l'assaut contre ces créatures, surtout si elles empiètent sur leur territoire.

Les druides protègent souvent un site sacré ou surveillent une région où la nature est encore vierge. Mais si un danger significatif se profile et menace l'équilibre naturel ou les terres placées sous leur protection, ils adoptent un rôle plus actif et deviennent aventuriers.

La création du druide

Quand vous créez un druide, demandez-vous pourquoi votre personnage a développé un lien si étroit avec la nature. Peut-être a-t-il grandi dans une société où l'antique religion est encore florissante. Ou peut-être a-t-il été élevé par un druide après avoir été abandonné dans les bois. Peut-être a-t-il vécu une rencontre marquante avec un esprit de la nature, en se retrouvant face à face avec un aigle géant ou un loup sanguinaire et a-t-il survécu. Ou bien est-il né lors d'une tempête épique ou d'une éruption volcanique, ce qui a été interprété comme le signe qu'il était destiné à devenir druide.

A-t-il toujours été aventurier depuis qu'il est druide ou a-t-il d'abord passé du temps à prendre soin d'un bosquet sacré ou d'une source sainte ? Peut-être sa terre natale a-t-elle été souillée par le mal et a-t-il décidé de mener une vie d'aventure dans l'espoir de trouver une nouvelle demeure ou un nouveau but dans la vie.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre druide en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Sagesse, la suivante à la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique d'ermite.

Aptitudes de classe

En tant que druide, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre niveau de Constitution par niveau de druide après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, bouclier (les druides n'utilisent pas d'armures ni de boucliers faits en métal)
Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, massue, bâton, cimeterre, serpe, fronde, lance
Outils : matériel d'herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Dressage, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Religion et Survie.

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) un bouclier de bois ou (*b*) n'importe quelle arme courante.
- (*a*) un cimeterre ou (*b*) n'importe quelle arme de corps à corps courante.
- une armure de cuir, un paquetage d'explorateur et un focaliseur druidique

Druidique

Vous connaissez le druidique, la langue secrète des druides. Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages cachés. Vous, ainsi que toutes les autres personnes qui parlent le druidique, repérez immédiatement de tels messages. D'autres créatures peuvent aussi repérer la présence d'un message en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15, mais elles doivent faire appel à la magie si elles veulent le déchiffrer.

Incantation

Vos pouvoirs découlant de l'essence divine de la nature elle-même, vous êtes en mesure de lancer des sorts qui vous permettent de transformer cette essence selon votre volonté. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales d'incantation et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts de druide.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez deux tours de magie que vous choisissez dans la liste de sorts de druide. Vous apprendrez d'autres tours de magie de druide à certains niveaux, comme indiqué dans le tableau d'évolution du druide, dans la colonne Tours de magie connus.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du druide vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer vos sorts de niveau 1 et plus. Pour lancer un sort de druide, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Après un long repos, vous regagnez accès à tous les emplacements dépensés.

Choisissez dans la liste des sorts de druide des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Choisissez un nombre de sorts de druide égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous disposez d'un emplacement de sort.

Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 3, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur de Sagesse de 16, votre liste de sorts compte six sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soin des blessures*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un long repos, mais pour préparer une nouvelle liste de sorts de druide vous devez passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sorts pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de druide est la Sagesse, car votre magie découle de votre dévotion et de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de druide vous requiert votre caractéristique d'incantation pour être lancé. De plus, vous utilisez votre modificateur de Sagesse quand vous déterminez le DD du jet de sauvegarde d'un sort de druide que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer un sort de druide que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède la mention « rituel ».

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur druidique (voir le chapitre 5, Équipement) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide.

Forme sauvage

À partir du niveau 2, vous pouvez dépenser une action et utiliser votre magie pour vous métamorphoser en un animal que vous avez déjà vu. Vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois. Vous devez ensuite finir un court repos ou un long repos pour récupérer les utilisations dépensées.

Votre niveau de druide détermine en quel animal vous pouvez vous transformer (voir le tableau des Formes sauvages ci-dessous). Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe quel animal doté d'un indice de dangerosité égal ou inférieur à 1/4 et qui n'a pas de vitesse de vol ni de nage.

Formes sauvages

Niveau	ID	Limitations	Exemple
2	1/4	Pas de vitesse de vol ni de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	—	—	Aigle géant

Vous pouvez conserver votre forme sauvage pendant un nombre d'heures équivalant à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier inférieur). Vous reprenez alors votre forme normale, sauf si vous utilisez une nouvelle fois cette aptitude. Vous pouvez reprendre votre forme originelle de manière anticipée en utilisant une action bonus lors de votre tour. Vous retrouvez immédiatement votre forme normale si

Plantes et arbres sacrés

Un druide tient certaines plantes pour sacrées, particulièrement l'aulne, le frêne, le bouleau, le sureau, le noisetier, le houx, le genévrier, le gui, le chêne, le sorbier, le saule et l'if. Les druides veillent souvent à intégrer une de ces plantes dans leur focaliseur druidique, par exemple en y ajoutant des branches de chêne, d'if ou des brins de gui.

Un druide utilise aussi de tels bois pour faire des armes et des boucliers. L'if est associé à la mort et la réincarnation et sert donc plutôt à confectionner la poignée d'un cimeterre ou d'une serpe. Le frêne est associé à la vie et le chêne à la force. Ces bois font d'excellents manches, mais aussi des armes entières, comme des gourdins et des bâtons, ou encore des boucliers. L'aulne est associé à l'air et se trouve plutôt dans les armes de lancer, comme les fléchettes ou les javelines.

Les druides qui viennent des régions où l'on ne trouve pas les plantes citées ci-dessus ont choisi d'attribuer ces qualités à d'autres végétaux. Par exemple, un druide issu d'une région désertique peut accorder une grande valeur au yucca et aux cactus.

vous perdez conscience, si vous êtes réduit à 0 point de vie ou si vous mourez.

Pendant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de l'animal dont vous avez pris la forme, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez aussi toutes vos compétences et vos maîtrises de jets de sauvegarde, auxquelles s'ajoutent celles de la créature dont vous avez pris la forme. Si cette créature dispose d'une maîtrise similaire à l'une des vôtres, mais avec un bonus supérieur, vous utilisez le bonus de la créature au lieu du vôtre. Par contre, si elle possède des actions légendaires ou des actions d'antre, vous ne pouvez pas les utiliser.
- Quand vous vous transformez, vous adoptez aussi les dés de vie et les points de vie de la créature. Quand vous reprenez votre forme normale, vous retrouvez le nombre de points de vie que vous aviez avant de vous transformer. Néanmoins, si vous retrouvez votre forme normale après avoir été réduit à 0 point de vie, tous les dégâts excédentaires sont transférés sur votre forme normale. Par exemple, si vous subissez 10 dégâts sous votre forme sauvage alors qu'il vous reste seulement 1 point de vie, vous reprenez votre forme normale et subissez 9 dégâts sous cette forme. Tant que ces dégâts excédentaires ne réduisent pas vos points de vie à 0, vous restez conscient.
- Vous ne pouvez pas lancer de sort et vos capacités à parler et à accomplir une action nécessitant l'usage de mains sont limitées par les capacités de votre forme sauvage. En revanche, la transformation ne brise pas votre concentration sur un sort que vous avez déjà lancé et ne vous empêche pas d'accomplir des actions qui font partie d'un sort, comme dans le cas de l'*appel de la foudre*, si vous l'avez déjà lancé.
- Vous conservez les avantages de toute aptitude propre à votre classe, à votre race ou à toute autre source et vous pouvez les utiliser dans la mesure où votre forme sauvage en est physiquement capable. Néanmoins, vous ne pouvez pas utiliser vos sens spéciaux, comme la vision dans le noir, à moins que votre nouvelle forme ne possède elle aussi ce sens.
- Vous choisissez quelle partie de votre équipement tombe au sol à l'emplacement que vous occupez et quelle partie fusionne avec votre nouvelle forme ou est portée par celle-ci. L'équipement que vous portez sous votre forme sauvage fonctionne normalement, mais c'est au MD de décider si cette forme est physiquement capable de porter une pièce d'équipement particulière, en fonction de sa silhouette et de sa taille. Votre équipement ne se transforme pas pour s'adapter à votre nouvelle forme et toute pièce d'équipement qui ne peut pas être porté par cette créature tombe au sol ou fusionne avec vous au moment de votre transformation. L'équipement qui fusionne avec vous sous votre forme sauvage n'a aucun effet jusqu'à ce que vous retrouviez votre forme normale.

Cercle druidique

Quand vous atteignez le niveau 2, vous décidez d'adopter les valeurs d'un cercle druidique : le cercle de la terre ou le cercle de la lune. Tous deux sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe. En fonction de votre choix vous avez accès à différentes aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Jeunesse éternelle

À partir du niveau 18, la magie primitive que vous maniez ralentit votre vieillissement. Pour chaque décennie qui passe, votre corps ne vieillit que d'un an.

Incantation animale

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer la plupart de vos sorts de druide quelle que soit la forme que vous prenez grâce à l'aptitude forme sauvage. Vous pouvez exécuter les composantes verbales et somatiques d'un sort de druide sous votre forme sauvage, mais vous ne pouvez pas utiliser de composantes matérielles.

Archidruide

Au niveau 20, vous pouvez utiliser votre forme sauvage aussi souvent que vous le voulez.

De plus, vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques de vos sorts de druide ainsi que les composantes



matérielles qui n'ont pas de coût et ne sont pas consommées par le sort. Cet avantage est valable à la fois sous votre forme normale et sous votre forme sauvage.

Les cercles druidiques

La société des druides est invisible aux yeux d'autrui, mais elle s'étend dans le monde entier, ignorant les barrières politiques. Officiellement, tout druide fait partie de cette société, mais certains individus sont tellement isolés qu'ils n'ont jamais vu un druide de haut rang ni participé à un rassemblement druidique. Tous les druides se considèrent comme frères et sœurs, mais comme les créatures de la nature sauvage, ils sont parfois rivaux voire ennemis.

Au niveau régional, les druides s'organisent en cercles dont les membres partagent certaines perspectives sur la nature, l'équilibre et la tradition druidique.

Cercle de la lune

Les druides du cercle de la lune sont de farouches défenseurs des contrées sauvages. Ils se réunissent à la pleine lune pour partager les dernières nouvelles et prévenir d'éventuels dangers. Ils parcourent les régions naturelles les plus reculées où ils peuvent passer des semaines sans rencontrer une autre créature humanoïde, encore moins un autre druide.

Aussi changeants que la lune, ces druides parcourent une nuit les bois sous la forme d'un grand félin, s'envolent le lendemain sous forme d'aigle au-dessus de la canopée et traversent le sous-bois dans un fracas de tonnerre pour chasser un intrus monstrueux sous forme d'ours. La nature sauvage elle-même coule dans leurs veines.

Forme sauvage de combat

Quand vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez à utiliser forme sauvage à votre tour par une action bonus au lieu d'une action.

De plus, quand vous êtes sous forme sauvage, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et récupérer 1d8 points de vie par niveau de l'emplacement dépensé.

Formes du cercle

Les rites de votre cercle vous permettent de revêtir des formes plus dangereuses que celles des autres druides. À partir du niveau 2, vous pouvez vous changer en bête dotée d'un indice de dangerosité de 1 au maximum (ignorez la colonne ID de la table Formes sauvages, tout en respectant les autres limitations).

À partir du niveau 6, vous pouvez vous changer en bête dotée d'un ID égal ou inférieur à votre niveau de druide divisé par 3 (arrondi à l'inférieur).

Frappe primitive

À partir du niveau 6, les attaques que vous portez sous forme sauvage sont considérées comme magiques quand il s'agit de surmonter une résistance ou une immunité contre les attaques et dégâts non magiques.

Forme sauvage élémentaire

Au niveau 10, vous pouvez dépenser deux utilisations de forme sauvage à la fois pour vous changer en élémentaire de l'air, de la terre, du feu ou de l'eau.

Mille visages

Au niveau 14, vous apprenez à utiliser votre magie pour modifier votre apparence physique de manière plus subtile. Vous pouvez lancer *modifier son apparence* à volonté.

Arctique

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*croissance d'épines, immobiliser un humanoïde*
5	*lenteur, tempête de neige*
7	*liberté de mouvement, tempête de grêle*
9	*communier avec la nature, cône de froid*

Désert

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*flou, silence*
5	*création de nourriture et d'eau, protection contre les énergies*
7	*flétrissement, terrain hallucinatoire*
9	*fléau d'insectes, mur de pierre*

Forêt

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, peau d'écorce*
5	*appel de la foudre, croissance végétale*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*communier avec la nature, passage par les arbres*

Littoral

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*image miroir, pas brumeux*
5	*marche sur l'eau, respiration aquatique*
7	*contrôle de l'eau, liberté de mouvement*
9	*invoquer un élémentaire, scrutation*

Marais

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*flèche acide de Melf, ténèbres*
5	*marche sur l'eau, nuage puant*
7	*liberté de mouvement, localiser une créature*
9	*fléau d'insectes, scrutation*

Montagne

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*croissance d'épines, pattes d'araignée*
5	*éclair, fusion dans la pierre*
7	*façonnage de la pierre, peau de pierre*
9	*passe-muraille, mur de pierre*

Ombreterre

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*pattes d'araignée, toile d'araignée*
5	*forme gazeuse, nuage puant*
7	*façonnage de la pierre, invisibilité supérieure*
9	*fléau d'insectes, nuage mortel*

Plaine

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	*invisibilité, passage sans trace*
5	*hâte, lumière du jour*
7	*divination, liberté de mouvement*
9	*fléau d'insectes, rêve*

Cercle de la terre

Le cercle de la terre réunit des mystiques et des sages qui perpétuent d'antiques connaissances et rites grâce à une tradition orale très développée. Ces druides se rassemblent dans des cercles sacrés faits d'arbres ou de menhirs pour se murmurer des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle font office de grands-prêtres dans les communautés qui pratiquent encore l'antique religion et conseillent leurs dirigeants. En tant que membre du cercle, votre magie est influencée par le type de terrain sur lequel vous avez été initié aux rites mystérieux du cercle.

Tour de magie bonus

Quand vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez un tour de magie de druide supplémentaire de votre choix.

Récupération naturelle

À partir du niveau 2, vous pouvez regagner une partie de votre énergie magique en méditant et en communiant avec la nature. Pendant un court repos, vous récupérer quelques emplacements de sorts dépensés de votre choix. Ces emplacements de sorts doivent avoir un niveau combiné inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), mais vous ne pouvez pas récupérer des emplacements d'un niveau supérieur ou égal au niveau 6. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude de nouveau tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sort, donc soit un emplacement de niveau 2, soit deux emplacements de niveau 1.

Sorts de cercle

Votre connexion mystique avec la terre vous permet de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous avez accès à des sorts de cercle liés au type de terrain sur lequel vous êtes devenu druide. Choisissez ce terrain (arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, Ombreterre ou plaine) et consultez la liste de sort associée.

Une fois que vous avez appris un sort de cercle, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, considérez-le quand même comme un sort de druide.

Traversée des terrains

À partir du niveau 6, la traversée d'un terrain difficile ne vous coûte plus de mouvement supplémentaire. Vous pouvez aussi traverser la végétation non magique sans qu'elle vous ralentisse ni vous inflige de dégâts si elle a des aiguilles, des épines ou présente un quelconque risque de ce type.

En plus de cela, vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre les plantes manipulées ou créées par magie afin de gêner les déplacements, comme par exemple celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Enfant de la nature

Quand vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez pas être charmé ni terrorisé par les élémentaires ou les fées et vous êtes immunisés contre les poisons et les maladies.

Sanctuaire de la nature

Quand vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel sentent votre connexion avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand un animal ou une plante vous attaque, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sauvegarde de sorts de druide. Si la créature échoue, elle doit choisir une autre cible ou voir son attaque échouer automatiquement. Si elle réussit, la créature est immunisée à cet effet pendant 24 heures.

La créature est consciente de cet effet avant de vous attaquer.

Les druides et les dieux

Certains druides vénèrent les forces de la nature elles-mêmes, mais la plupart des druides sont dévoués à l'une des nombreuses déités de la nature vénérées dans le multivers (la liste des dieux qui se trouve dans l'annexe B propose de nombreuses divinités de ce type). Le culte de ces divinités est souvent considéré comme une tradition plus ancienne encore que les religions des clercs et des populations urbaines. Dans le monde de *Greyhawk*, la religion des druides s'appelle l'antique religion et possède de nombreux fidèles parmi les fermiers, les forestiers, les pêcheurs et autres gens proches de la nature. Ils vénèrent la nature comme une force primale impossible à personnifier mais adorent aussi Béorie, la terre-mère, ainsi qu'Obad-Haï, Ehlonna et Ulaa.

Dans les mondes de *Greyhawk* et des *Royaumes Oubliés*, les cercles druidiques ne sont pas forcément associés à une unique divinité du monde naturel. Dans les *Royaumes Oubliés* par exemple, un cercle regroupe généralement des druides dévoués à Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntéa et même aux sévères dieux de la fureur comme Talos, Malar, Aurile et Umberlie. Ces divinités de la nature sont souvent appelées le Premier cercle, les premiers parmi les druides, et la plupart des druides les estiment tous dignes d'être adorés, même les plus violents.

Les druides d'*Éberron* ont des croyances animistes complètement dissociées de l'Ost souverain, du Sinistre sextumvirat et des autres religions du monde. Ils pensent que tout être vivant et tout phénomène naturel (comme le soleil, la lune, le vent, le feu et le monde lui-même) possède un esprit. Leurs sorts représentent leur moyen de communiquer avec ces esprits et de les diriger. En revanche, chaque secte druidique possède sa propre philosophie quant aux relations que ces esprits entretiennent les uns avec les autres et avec les forces de la civilisation. Les Partisans du sorbier, par exemple, sont persuadés que la magie profane est une abomination, un crime contre la nature, tandis que les Enfants de l'hiver vénèrent les forces de la mort et que les Sentinelles du seuil préservent d'anciennes traditions conçues pour protéger le monde contre les incursions des aberrations.





Ensorceleur

Ses yeux dorés flamboyant, une humaine tend la main et déchaîne le feu draconique qui brûle en ses veines. Tandis que le brasier enveloppe ses ennemis, elle déploie des ailes membraneuses et s'envole.

Ses longs cheveux agités par le vent qu'il a convoqué, un demi-elfe écarte les bras et rejette la tête en arrière. Une vague d'énergie magique s'accumule en lui, le soulève brièvement de terre et jaillit sous forme de puissantes décharges de foudre.

Accroupie derrière une stalagmite, une halfeline pointe le doigt sur un troglodyte en pleine charge. Un éclair de feu bondit de son doigt et frappe la créature de plein fouet. La halfeline se cache de nouveau derrière son rocher, souriant, sans savoir que sa magie sauvage a coloré sa peau en bleu vif.

Les ensorceleurs exercent un droit de naissance sur l'utilisation de la magie. Il leur vient de leur lignage exotique, d'une influence issue d'un autre monde ou encore d'une exposition à des forces cosmiques inconnues. On ne peut pas étudier l'art des ensorceleurs comme on étudierait un langage, pas plus qu'on ne peut apprendre comment mener une vie légendaire. Personne ne choisit de devenir ensorceleur, c'est le pouvoir qui choisit l'ensorceleur.

Une magie brute

La magie fait partie intégrante de tout ensorceleur et imprègne son corps, son esprit et son âme d'un pouvoir latent dans lequel il lui suffit de puiser. Certains ensorceleurs tirent leur magie de leur lignée à laquelle s'est autrefois mêlée la magie des dragons. D'autre abritent une magie brute et incontrôlée, une tempête chaotique qui se manifeste de manière inattendue.

L'apparition de pouvoirs d'ensorceleur est toujours imprévisible. Certaines lignées draconiques produisent exactement un ensorceleur par génération, d'autres uniquement des ensorceleurs, mais la plupart du temps, les talents d'ensorceleur semblent le fruit du hasard. Certains ensorceleurs sont incapables de définir la source de leurs pouvoirs, d'autres l'attribuent à un événement étrange qui s'est produit au cours de leur vie. La caresse d'un démon, la bénédiction d'une dryade à la naissance d'un bébé, une gorgée d'eau bue à une source mystérieuse... Autant d'événements susceptibles de donner un don d'ensorceleur. Il en va de même pour un cadeau de la part d'un dieu de la magie, une exposition aux forces élémentaires des plans intérieurs ou au chaos dément des Limbes ou encore un aperçu des mécanismes internes de la réalité.

Les ensorceleurs n'ont que faire des grimoires et des ouvrages de connaissances antiques si chers aux magiciens et n'ont pas non plus besoin d'un protecteur qui leur confère des sorts comme c'est le cas pour les sorciers. Ils apprennent à accumuler leur magie innée et à puiser en son sein pour découvrir de nouvelles manières surprenantes de déchaîner leur pouvoir.

Des pouvoirs inexpliqués

Les ensorceleurs sont très peu nombreux et il est rare que l'un d'eux opte pour autre chose qu'une vie d'aventures. Quand le pouvoir magique coule dans les veines de quelqu'un, ce dernier s'aperçoit bien vite que cette puissance n'aime pas dormir. La magie de l'ensorceleur exige qu'on l'utilise et elle a tendance à se manifester de manière imprévisible si son détenteur la laisse trop longtemps en repos.

L'ensorceleur

Niveau	Bonus de maîtrise	Points de sorcellerie	Aptitudes	Tours de magie connus	Sorts connus	—Emplacement de sorts par niveau de sort— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	—	Incantation, origine magique	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Source de magie	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Amélioration de caractéristiques	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Aptitude d'origine magique	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Amélioration de caractéristiques	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Amélioration de caractéristiques	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Aptitude d'origine magique	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	16	Amélioration de caractéristiques	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Aptitude d'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Amélioration de caractéristiques	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Régeneration de l'ensorceleur	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Si un ensorceleur part à l'aventure, c'est souvent pour des raisons obscures ou idéalistes. Certains cherchent à mieux comprendre la magie qui les imprègne ou à découvrir d'où elle vient, d'autres espèrent apprendre comment s'en débarrasser ou comment libérer leur plein potentiel. Quels que soient leurs objectifs, les ensorceleurs sont aussi utiles que les magiciens dans un groupe d'aventuriers et compensent leur éventail de sorts assez limité par une grande flexibilité dans leur utilisation.

La création de l'ensorceleur

Le plus important quand vous créez un ensorceleur, c'est de déterminer d'où vient son pouvoir. Lorsque vous créez votre personnage, vous choisissez s'il lui vient d'une lignée draconique ou de l'influence de la magie sauvage, conformément aux propositions de la classe, mais c'est à vous seul de définir sa source exacte. Est-ce une malédiction familiale transmise par de lointains ancêtres ? Un événement extraordinaire a-t-il imprégné l'ensorceleur de magie tout en lui laissant aussi des cicatrices ?

Comment se sent-il vis-à-vis de la puissance magique qui coule dans ses veines ? L'accepte-t-il, essaie-t-il de la maîtriser ou se délecte-t-il de sa nature imprévisible ? La considère-t-il comme une bénédiction ou une malédiction ? Est-ce qu'il a cherché à l'obtenir ou est-elle venue à lui ? A-t-il eu la possibilité de refuser et regrette-t-il de ne pas l'avoir fait ? Que compte-t-il en faire ? Peut-être pense-t-il qu'il a reçu un tel pouvoir pour accomplir de grandes choses. Ou a-t-il décidé que son pouvoir lui permettait de faire ce qu'il voulait et d'arracher tout ce qui lui fait envie à ceux qui n'ont pas autant de puissance que lui. Son pouvoir le lie peut-être à un puissant individu, comme la fée qui l'a béni à sa naissance, le dragon qui a versé une goutte de son sang dans ses veines, la liche qui l'a créé lors d'une expérience ou la divinité qui l'a choisi comme réceptacle de sa puissance.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre ensorceleur en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique au Charisme, la suivante à la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique d'ermite puis les tours de magie *lumière, poigne électrique, prestidigitation* et *rayon de givre*, ainsi que les sorts de niveau 1 *bouclier* et *projectile magique*.

Aptitudes de classe

En tant qu'ensorceleur, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau d'ensorceleur après le niveau 1.

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Intimidation, Persuasion, Religion et Supercherie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une arbalète légère et 20 carreaux ou (*b*) n'importe quelle arme courante
- (*a*) une sacoche à composantes ou (*b*) un focaliseur arcanique
- (*a*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- deux dagues

Incantation

Il est arrivé quelque chose, à vous, l'un de vos parents ou de vos ancêtres, qui vous a profondément marqué et vous permet d'utiliser la magie. Cette réserve de magie, quelle que soit son origine, alimente vos sorts. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales régissant les incantations et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts de l'ensorceleur.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez quatre tours de magie de votre choix issus de la liste de sorts d'ensorceleur. Vous apprenez d'autres tours de magie d'ensorceleur à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Tours de magie connus du tableau d'évolution de l'ensorceleur.

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution de l'ensorceleur le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez dépensés après un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et que vous avez un emplacement de sort de niveau 1 et un autre de niveau 2 encore disponibles, vous pouvez lancer *mains brûlantes* en utilisant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus au niveau 1 et au-dessus

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts d'ensorceleur.

La colonne Sorts connus du tableau d'évolution de l'ensorceleur vous indique à quels niveaux vous pouvez apprendre de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix et combien. Vous apprenez uniquement des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort d'ensorceleur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sorts d'ensorceleur. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer via vos emplacements de sorts.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts d'ensorceleur est le Charisme, car votre magie découle de votre capacité à imposer votre volonté au monde qui vous entoure. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort d'ensorceleur.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique (voir le chapitre 5, Équipement) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur.



Origine magique

Choisissez une origine qui explique la source de vos pouvoirs magiques innés : lignée draconique ou magie sauvage. Ces deux origines sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières au niveau 1 puis aux niveaux 6, 14 et 18.

Source de magie

Au niveau 2, vous pouvez puiser dans la profonde réserve de magie qui réside en vous. Cette source de magie est représentée par les points de sorcellerie qui vous permettent de créer de nombreux effets magiques.



Points de sorcellerie

Vous commencez avec 2 points de sorcellerie et vous en gagnez d'autres en progressant dans cette classe, comme vous pouvez le constater dans la colonne Points de sorcellerie du tableau d'évolution de l'ensorceleur. Vous ne pouvez jamais dépasser le nombre de points de sorcellerie indiqué dans le tableau pour votre niveau. Vous regagnez les points de sorcellerie dépensés après un long repos.

Flexibilité incantatoire

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprenez de nouvelles façons d'utiliser vos points de sorcellerie au fur et à mesure de votre évolution dans cette classe.

Créer des emplacements de sorts. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour transformer des points de sorcellerie que vous n'avez pas dépensés en un emplacement de sort. Le tableau Création d'emplacements de sorts qui suit vous indique le coût de création d'un emplacement de sort en fonction de son niveau. Vous ne pouvez pas créer d'emplacement de sort supérieur au niveau 5.

Tout emplacement de sort créé grâce à cette méthode disparaît à la fin d'un long repos.

Création d'emplacements de sorts

Niveau d'emplacement de sort	Points de sorcellerie à dépenser
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un emplacement de sort en points de sorcellerie. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et gagner un nombre de points de sorcellerie équivalent au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé.

Métamagie

Au niveau 3 apprenez à modifier vos sorts pour les adapter à vos besoins. Vous gagnez deux options de métamagie de votre

choix parmi les suivantes. Vous en gagnez une nouvelle au niveau 10 et une dernière au niveau 17.

Vous ne pouvez appliquer qu'une seule option de métamagie à un sort quand vous le lancez, sauf mention contraire.

Invocation prudente

Quand vous lancez un sort qui force d'autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez atténuer l'effet du sort pour certaines de ces créatures. Dépensez 1 point de sorcellerie et choisissez un nombre de créatures dont le maximum correspond à votre modificateur de Charisme (avec un minimum d'une créature). Les créatures désignées réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre ce sort.

Sort accéléré

Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour transformer ce temps d'incantation en 1 action bonus pour cette fois-ci.

Sort distant

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort.

Quand vous lancez un sort de contact, vous pouvez dépenser un point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

Sort étendu

Quand vous lancez un sort qui dure 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée (jusqu'à un maximum de 24 heures).

Sort intense

Quand vous lancez un sort qui force une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour désavantager la cible lors de son premier jet de sauvegarde contre le sort.

Sort jumeau

Quand vous lancez un sort qui a pour cible une unique créature et qui n'est pas un sort à lancer uniquement sur vous-même, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour cibler une seconde créature qui se trouve à portée avec le même sort (1 point de sorcellerie suffit s'il s'agit d'un tour de magie).

Pour pouvoir appliquer cette option de métamagie, le sort concerné doit être incapable de cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé. Par exemple, cette option ne fonctionne pas avec *projectile magique* ni avec *rayon ardent*, mais elle fonctionne avec *rayon de givre* ou *orbe chromatique*.

Sort puissant

Quand vous lancez les dés de dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour annuler les résultats d'un nombre de dés égal au maximum à votre modificateur de Charisme (avec un minimum d'un) et les relancer. Vous devez appliquer les résultats du nouveau lancer.

Vous pouvez utiliser « sort puissant » même si vous avez déjà utilisé une autre option de métamagie pour modifier ce sort.

Sort subtil

Quand vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans utiliser de composante verbale ni somatique.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Régénération de l'ensorceleur

Au niveau 20, un court repos vous permet de regagner 4 points de sorcellerie.

Origine magique

La magie innée des ensorceleurs provient de plusieurs origines. Même si de nombreuses variantes existent, on peut néanmoins les regrouper en deux grandes catégories : une lignée draconique ou de la magie sauvage.

Lignée draconique

Votre magie innée est une résurgence de la magie draconique mêlée à votre sang ou à celui de vos ancêtres. Le plus souvent, les ensorceleurs issus de cette origine peuvent retracer leur ascendance jusqu'à un grand ensorceleur des temps anciens qui a passé un pacte avec un dragon ou qui a lui-même eu un dragon comme parent. Certaines de ces lignées sont bien établies, mais la plupart du temps elles sont assez obscures. N'importe quel ensorceleur peut être le premier d'une nouvelle lignée suite à un pacte ou une circonstance exceptionnelle.

Ancêtre dragon

Au niveau 1, vous choisissez un type de dragon comme ancêtre. Le type de dégâts associé à chaque dragon est pris en compte dans les aptitudes que vous gagnez plus tard.

Lignée draconique

Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Noir	Acide
Or	Feu
Rouge	Feu
Vert	Poison

Vous pouvez parler, lire et écrire en draconique. De plus, à chaque fois que vous faites un test de Charisme alors que vous interagissez avec des dragons, si votre bonus de maîtrise peut s'ajouter au test, celui-ci est doublé.

Résistance draconique

Avec le temps, la magie qui parcourt vos veines fait émerger certains traits physiques de vos ancêtres draconiques. Au niveau 1, votre maximum de points de vie augmente de 1, puis encore de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

De plus, votre peau est partiellement couverte d'une fine couche d'écailles ressemblant à celles des dragons. Quand vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Affinité élémentaire

À partir du niveau 6, quand vous lancez un sort qui inflige les dégâts associés à votre héritage draconique, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à l'un des jets de dégâts que vous faites dans le cadre de ce sort. Vous pouvez dans le même temps dépensez 1 point de sorcellerie pour devenir résistant à ce type de dégâts pendant 1 heure.

Ailes de dragon

Au niveau 14, vous apprenez à faire émerger des ailes de dragon de votre dos. Vous gagnez alors une vitesse de vol égale à votre vitesse actuelle. Vous pouvez créer ces ailes par une action bonus lors de votre tour. Vous les conservez tant que vous ne décidez pas d'utiliser une action bonus pendant votre tour pour les faire disparaître.

Vous ne pouvez pas utiliser ces ailes si vous portez une armure, sauf si l'armure a été conçue pour leur permettre de se déployer. De même, les vêtements qui n'ont pas été conçus pour risquent de se déchirer quand elles émergent.

Présence draconique

À partir du niveau 18, vous pouvez dégager la redoutable aura de votre ancêtre dragon, causant fascination ou terreur parmi les créatures qui vous entourent. Vous pouvez utiliser une action et dépenser 5 points de sorcellerie afin de puiser dans ce pouvoir et émettre une aura de fascination ou de terreur (à vous de choisir) dans un rayon de 18 mètres. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (en suivant les mêmes règles que si vous lanciez un sort requérant votre concentration), chaque créature hostile qui débute son tour dans la zone d'effet de cette aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou bien devenir charmée (si vous choisissez la fascination) ou terrifiée (si vous choisissez la terreur) jusqu'à ce que l'aura se dissipe. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre votre aura pendant 24 heures.



Magie sauvage

Votre magie innée vient des forces sauvages du chaos sous-jacentes à l'ordre de la création. Vous avez peut-être été exposé à une forme de magie brute, peut-être via un portail ouvrant sur les Limbes, un plan élémentaire ou le mystérieux Royaume lointain. Vous avez peut-être été béni par une puissante créature féerique ou marqué par un démon. Ou bien la magie peut être un accident de naissance, sans cause ni raison apparente. Quelle que soit sa source, cette magie chaotique bouillonne en vous, attendant un exutoire.

Pic de magie sauvage

Quand vous choisissez cette origine, au niveau 1, vos incantations sont susceptibles de libérer un excès de magie indomptée. Immédiatement après avoir lancé un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou supérieur, le MD peut vous demander de faire un jet de d20. Si vous obtenez un 1, lancez le dé dans le tableau d'Excès de magie sauvage pour savoir quel effet magique aléatoire vous créez. Si cet effet s'avère être un sort, il est trop sauvage pour que vous puissiez l'affecter avec la métamagie et s'il requiert habituellement de la concentration, ce n'est pas le cas ici. Le sort persiste pendant toute sa durée habituelle.

Marée du chaos

Au niveau 1, vous apprenez à manipuler les forces du hasard et du chaos pour être avantagé sur un jet d'attaque ou de sauvegarde ou bien un test de caractéristique. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Avant que vous ne récupériez l'usage de cette aptitude, le MD peut vous faire lancer le dé dans le tableau d'Excès de magie sauvage immédiatement après que vous avez lancé un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou plus. Ensuite, vous êtes de nouveau à même d'utiliser la marée du chaos.

Forcer la chance

À partir du niveau 6, vous apprenez à changer le destin à l'aide de votre magie sauvage. Quand une créature autre que vous située dans votre champ de vision fait un jet d'attaque ou de sauvegarde ou bien un test de caractéristique, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser 2 points de sorcellerie pour lancer 1d4 et ajouter ou soustraire (à vous de choisir) le montant du résultat que la créature a obtenu. Vous pouvez agir ainsi après que la créature a lancé le dé mais avant de connaître les effets de ce jet.

Chaos contrôlé

Au niveau 14, vous exercez un certain contrôle sur vos excès de magie sauvage. Quand vous lancez le dé dans le tableau d'Excès de magie sauvage, vous lancez deux fois le dé et conservez le résultat de votre choix.

Bombardement magique

À partir du niveau 18, l'énergie offensive de vos sorts s'intensifie. Quand vous lancez les dés pour déterminer les dégâts d'un sort et obtenez le maximum possible sur un dé ou plusieurs dés, choisissez l'un de ces dés, lancez-le de nouveau et ajoutez ce résultat au total de dégâts déjà obtenu. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une seule fois par tour.

Excès de magie sauvage

d100	Effet
01–02	Lancez le dé dans ce tableau au début de chacun de vos tours pendant la minute qui vient. Si vous obtenez de nouveau ce résultat pendant cette période, ignorez-le.
03–04	Pendant la minute qui vient, vous voyez les créatures invisibles tant qu'elles se trouvent dans votre champ de vision.
05–06	Un modron choisi et contrôlé par le MD apparaît dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et disparaît au bout d'une minute.
07–08	Vous lancez une *boule de feu* comme un sort de niveau 3 centré sur votre personne.
09–10	Vous lancez *projectile magique* comme un sort de niveau 5.
11–12	Lancez 1d10. Votre taille varie d'un nombre de centimètres égal au résultat de ce jet multiplié par 2,5 : si le résultat du dé est pair, vous rétrécissez, s'il est impair, vous grandissez.
13–14	Vous lancez un sort de *confusion* centré sur vous-même.
15–16	Pendant la minute qui vient, vous récupérez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.
17–18	Une longue barbe faite de plumes vous pousse soudain au menton et reste là jusqu'à ce que vous éternuiez. Les plumes s'envolent alors et libèrent votre visage.
19–20	Vous lancez un sort de *graisse* centré sur vous-même.
21–22	Les créatures sont désavantagées lors de leur jet de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez dans la minute qui vient et qui nécessite un jet de sauvegarde.
23–24	Votre peau prend une vive couleur bleue. Il faut recourir au sort *lever une malédiction* pour dissiper cet effet.
25–26	Un œil apparaît au beau milieu de votre front et y demeure pendant la minute qui vient. Pendant ce temps, vous êtes avantagé sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.
27–28	Pendant la minute qui vient, tous vos sorts dotés d'une durée d'incantation d'une action voient cette durée réduite à une action bonus.
29–30	Vous vous téléportez d'au maximum 18 mètres, jusqu'à un emplacement inoccupé de votre choix situé dans votre champ de vision.
31–32	Vous êtes emporté sur le plan astral jusqu'à la fin de votre prochain tour, après quoi, vous retournez à l'emplacement que vous occupiez précédemment ou dans l'emplacement libre le plus proche si le précédent est occupé.
33–34	Le premier sort offensif que vous lancez dans la minute qui vient inflige des dégâts maximaux.
35–36	Lancez un d10. Votre âge se modifie d'un nombre d'années égal au résultat obtenu. Si le résultat est pair, vous rajeunissez (mais vous ne pouvez pas avoir moins d'un an), s'il est impair, vous vieillissez.
37–38	1d6 flumphs contrôlés par le MD apparaissent dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Ils sont terrorisés à votre vue et disparaissent au bout d'une minute.
39–40	Vous récupérez 2d10 points de vie.
41–42	Vous vous changez en plante verte poussant dans un pot jusqu'au début de votre prochain tour. En tant que plante, vous êtes neutralisé et vulnérable à tous les types de dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, le pot se brise et vous reprenez votre forme normale.
43–44	Pendant la minute qui vient, vous pouvez vous téléporter d'au maximum 6 mètres par une action bonus à chacun de vos tours.
45–46	Vous lancez *lévitation* sur votre personne
47–48	Une licorne contrôlée par le MD apparaît dans un emplacement situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et disparaît au bout d'une minute.
49–50	Vous êtes dans l'incapacité de parler pendant toute la minute qui vient. Quand vous essayez, des bulles roses sortent de votre bouche.
51–52	Un bouclier spectral flotte près de vous pendant la minute qui vient. Il vous accorde un bonus de +2 à la CA et l'immunité contre les *projectiles magiques*.
53–54	Vous êtes immunisé contre l'ébriété pendant les 5d6 jours à venir.
55–56	Vos cheveux tombent mais repoussent dans les 24 heures qui suivent.
57–58	Pendant la minute qui vient, tout objet inflammable que vous touchez qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature s'enflamme soudain.
59–60	Vous récupérez l'emplacement de sort le plus bas que vous avez déjà dépensé.
61–62	Pendant la minute qui vient, vous êtes obligé de crier au lieu de parler.
63–64	Vous lancez le sort *nappe de brouillard* centré sur votre personne.
65–66	Jusqu'à trois créatures de votre choix situées dans un rayon de 9 mètres autour de vous subissent 4d10 dégâts de foudre.
67–68	Vous êtes terrorisé à la vue de la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
69–70	Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres autour de vous deviennent invisibles pendant la minute qui vient. Si l'une d'elle attaque ou lance un sort, elle redevient visible.
71–72	Vous devenez résistant à tous les types de dégâts pendant la minute qui vient.
73–74	Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres autour de vous est empoisonnée pendant 1d4 heures.
75–76	Pendant la minute qui suit, vous brillez d'une vive lumière dans un rayon de 9 mètres. Toute créature qui termine son tour à 1,50 mètre ou moins de vous est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
77–78	Vous lancez *métamorphose* sur vous-même. Si vous ratez votre jet de sauvegarde, vous vous changez en mouton pendant toute la durée du sort.
79–80	Pendant la minute qui vient, des papillons et des pétales de fleur illusoires flottent dans les airs dans un rayon de 3 mètres autour de vous.
81–82	Vous pouvez effectuer une action supplémentaire de suite.
83–84	Chaque créature située dans un rayon de 9 mètres autour de vous subit 1d10 dégâts nécrotiques. Vous récupérez un montant de points de vie égal à la somme des dégâts nécrotiques infligés.
85–86	Vous lancez *image miroir.*
87–88	Vous lancez *vol* sur une créature aléatoire située dans les 18 mètres.
89–90	Vous devenez invisible pendant la minute qui vient. Pendant cette période, les autres créatures ne vous entendent pas. Vous redevenez visible si vous attaquez ou lancez un sort.
91–92	Si vous mourez dans la minute qui vient, vous revenez immédiatement à la vie comme avec *réincarnation*.
93–94	Votre taille augmente d'une catégorie pendant la minute qui vient.
95–96	Vous et toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres devenez vulnérables aux dégâts perforants pendant la minute qui vient.
97–98	Vous êtes entouré par une discrète musique éthérée pendant une minute.
99–00	Vous récupérez tous vos points de sorcellerie dépensés.





Guerrier

Une humaine caparaçonnée d'une bruyante armure de plate se protège avec son bouclier alors qu'elle se rue sur une foule de gobelins. Derrière elle, un elfe vêtu de cuir clouté crible les gobelins d'une pluie de flèches grâce à son arc élégant. Non loin, un demi-orc leur lance des ordres afin de les aider à coordonner au mieux leur assaut.

Un nain vêtu d'une cotte de mailles interpose son bouclier entre le gourdin d'un ogre et l'une de ses camarades, détournant le coup mortel. Cette camarade, une demi-elfe en armure d'écailles, décrit d'aveuglants moulinets avec ses deux cimeterres alors qu'elle tourne autour de l'ogre, en quête d'un point faible dans sa défense.

Un gladiateur se bat pour le sport dans une arène. C'est un maître du trident et du filet, capable de renverser ses adversaires et de les déplacer à sa guise sur le champ de bataille, pour le plus grand plaisir de la foule... et pour gagner un avantage tactique. Mais une lueur bleue enveloppe soudain la lame de son adversaire, juste avant qu'il n'ordonne à la foudre de s'abattre sur le gladiateur.

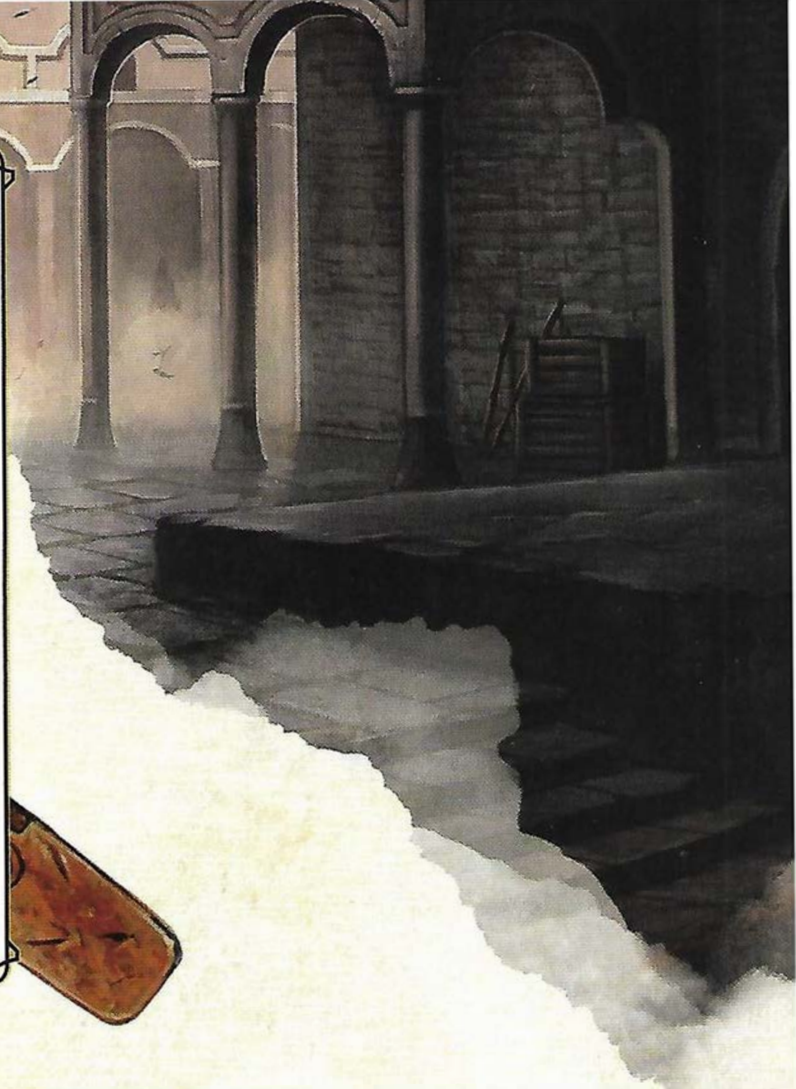
Tous ces héros sont des guerriers, des membres de la classe la plus diversifiée des mondes de Dungeons & Dragons. Les chevaliers partis accomplir une quête, les seigneurs de guerre conquérants, les champions royaux, les soldats d'élite, les mercenaires endurcis, les rois des bandits... En tant que guerriers, ils maîtrisent tous l'art d'utiliser les armures et les armes et connaissent toutes les astuces et ficelles du combat. Ils sont très familiers avec la mort, qu'ils la donnent ou la regardent droit dans les yeux.

Des spécialistes bénéficiant d'une formation très complète

Les guerriers apprennent les bases de tous les styles de combat. Chacun peut manier une hache, une rapière, une épée longue ou à deux mains, tirer à l'arc ou même prendre ses ennemis au piège avec un filet en démontrant une certaine habileté dans chacun de ces exercices. Mais au-delà de ce degré de familiarité basique, chaque guerrier se spécialise dans un style de combat particulier. Certains se concentrent sur l'archerie, certains sur le combat à deux armes et d'autres encore couplent leurs compétences martiales avec une dose de magie. Grâce à cette combinaison de capacités générales et de spécialisations pointues, les guerriers font des combattants de premier ordre sur les champs de bataille comme dans les donjons.

Formés à affronter le danger

Ce n'est pas parce que quelqu'un appartient à la garde de la ville, à la milice du village ou à l'armée de la reine qu'il est forcément un guerrier. Ces troupes se composent de soldats peu entraînés qui maîtrisent seulement les bases du combat. Les vétérans, les officiers, les gardes du corps bien entraînés,



Le guerrier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Style de combat, second souffle
2	+2	Sursaut d'activité (une utilisation)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Amélioration de caractéristiques
7	+3	Aptitude d'archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Indomptable (une utilisation)
10	+4	Aptitude d'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristiques
13	+5	Indomptable (deux utilisations)
14	+5	Amélioration de caractéristiques
15	+5	Aptitude d'archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristiques
17	+6	Sursaut d'activité (deux utilisations), indomptable (trois utilisations)
18	+6	Aptitude d'archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

les chevaliers dévoués et autres héros de la même trempe sont souvent des guerriers.

Certains guerriers ont envie de mettre leur entraînement à profit en menant une vie d'aventurier. L'exploration de donjons, l'élimination de monstres et autres tâches périlleuses que l'on confie habituellement aux aventuriers ne sont que routine pour eux et ne les changent guère de la vie qu'ils laissent derrière eux pour partir à l'aventure. Les risques sont plus grands, peut-être, mais les récompenses sont à leur hauteur : peu de guerriers restés dans la garde de la ville ont une chance de découvrir une épée magique ardente par exemple.

La création du guerrier

Quand vous créez votre guerrier, pensez à deux éléments entremêlés dans son historique : où a-t-il appris à se battre et qu'est-ce qui le différenciait des combattants ordinaires qui l'entouraient ? Était-il particulièrement impitoyable ? A-t-il reçu une aide supplémentaire de la part d'un mentor, peut-être à cause des efforts exceptionnels qu'il fournissait ? Et qu'est-ce qui l'a poussé à entreprendre sa formation ? Quelque chose menaçait son pays ? Il avait soif de vengeance ? Il avait besoin de prouver sa valeur ?

Il peut avoir reçu une formation officielle dans l'armée d'un noble ou la milice d'un village. Il s'est peut-être formé dans une académie militaire où il a appris la stratégie, la tactique et l'histoire militaire. Ou c'est peut-être un autodidacte, peu raffiné mais déjà mis à l'épreuve. A-t-il pris l'épée pour échapper aux limites que lui imposait une vie à la ferme ou a-t-il suivi une fière tradition familiale ? Où a-t-il obtenu ses armes et son armure ? Lui ont-elles été remises par l'armée ou sont-ce des objets de famille ? Ou peut-être a-t-il économisé pendant des années pour les acheter ? Son arsenal fait à présent partie de ses biens les plus précieux, car c'est la seule chose qui le sépare de la mort.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre guerrier en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Force ou la Dextérité, selon que vous préférez vous concentrer sur le combat au corps à corps ou sur l'archerie (ou les armes de finesse), la suivante à la Constitution ou à l'Intelligence si vous comptez adopter l'archétype martial de chevalier occulte. Ensuite, choisissez l'historique de soldat.

Aptitudes de classe

En tant que guerrier, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de guerrier après le niveau 1.

Maîtrises

Armures : toutes les armures, bouclier
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Perception, Perspicacité et Survie.

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une cotte de mailles ou (*b*) une armure de cuir, un arc long et 20 flèches.
- (*a*) une arme de guerre et un bouclier ou (*b*) deux armes de guerre
- (*a*) une arbalète légère avec 20 carreaux ou (b) deux hachettes
- (*a*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur

Style de combat

Vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat, vous pouvez choisir un autre style plus tard.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance.

Armes à deux mains

Quand vous faites 1 ou 2 avec un dé de dégâts pour une attaque avec une arme de corps à corps tenue à deux mains, vous pouvez lancer de nouveau le dé et vous devez conserver le second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1 ou d'un 2. L'arme doit posséder la propriété à deux mains ou polyvalente pour que vous puissiez bénéficier de cet avantage.

Combat à deux armes

Quand vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Duel

Quand vous maniez une arme de corps à corps d'une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Protection

Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision attaque une cible autre que vous qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage au jet d'attaque de l'assaillant. Vous devez porter un bouclier pour utiliser cette aptitude.

Second souffle

Vous possédez une réserve limitée d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser afin de vous protéger. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court repos ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Sursaut d'activité

À partir du niveau 2, vous pouvez repousser vos propres limites pendant quelques instants. Lors de votre tour, vous pouvez faire une action supplémentaire en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court repos ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l'utiliser deux fois avant d'avoir besoin de vous reposer, mais vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par tour.

Archétype martial

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui reflètera votre style de combat et vos techniques. Vous trouverez à la fin de la section consacrée à cette classe une description des trois archétypes martiaux disponibles : champion, maître d'armes ou chevalier occulte. En fonction de votre archétype, vous aurez accès à différentes aptitudes aux niveaux 3, 7, 10, 15 et 18.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour. Le nombre d'attaques que vous pouvez porter par tour passe à trois quand vous atteignez le niveau 11, puis à quatre quand vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

Indomptable

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde raté. Si vous choisissez d'utiliser cette aptitude, vous devez conserver le résultat du second jet de dé. Vous ne pourrez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir terminé un long repos. À partir du niveau 13, vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois entre deux longs repos et trois fois à partir du niveau 17.

Archétypes martiaux

Chaque guerrier a sa propre vision du perfectionnement martial. L'archétype martial que vous choisissez reflète votre propre vision du combat.

Champion

Le champion est guerrier typique qui se concentre sur le développement de la force physique pour devenir une arme mortelle. Ceux qui adoptent cet archétype associent entraînement rigoureux avec excellence physique afin de porter des coups dévastateurs.

Critique amélioré

À partir du moment où vous choisissez cet archétype au niveau 3, dès lors que vous attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.

Athlète remarquable

À partir du niveau 7 vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'entier supérieur) à tout test de Force, Dextérité ou Constitution qui n'utilise pas déjà ce bonus. De plus, quand vous faites un saut en longueur avec élan, la distance sur laquelle vous pouvez sauter est augmentée de 0,30 m × votre modificateur de Force.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir un deuxième style de combat dans la liste présentée dans l'aptitude styles de combat.

Critique supérieur
À partir du niveau 15, dès lors que vous attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 18 à 20.

Survivant
Au niveau 18, vous avez atteint le summum de votre endurance en combat et, dès lors qu'il vous reste moins de la moitié de vos points de vie, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution au début de chaque tour. Vous ne pouvez pas bénéficier de cet avantage si vous êtes réduit à 0 point de vie.

Chevalier occulte
L'archétype de chevalier occulte allie la maîtrise des armes dont disposent tous les guerriers à l'étude de la magie, ce qui lui permet d'utiliser des techniques similaires à celles des magiciens. Ses études se concentrent sur deux des huit écoles de magie : l'abjuration et l'évocation. Les sorts d'abjuration accordent une protection supplémentaire lors des combats tandis que les sorts d'évocation blessent de nombreux ennemis à la fois et augmentent l'allonge du guerrier lors des combats. Ces chevaliers apprennent un nombre de sorts plutôt réduit et les gardent en mémoire au lieu de les consigner dans un grimoire.

Incantation
Quand vous atteignez le niveau 3, vous améliorez vos capacités martiales avec quelques incantations. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales associées à l'incantation et le chapitre 11 pour consulter la liste des sorts de magicien.

Tours de magie. Vous apprenez deux tours de magie de votre choix issus de la liste du magicien. Vous apprenez un nouveau tour de magie de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sorts. Le tableau d'incantation du chevalier occulte indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer les sorts de niveau 1 et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement de niveau équivalent ou supérieur. Vous récupérez tous les emplacements de sorts dépensés une fois que vous avez terminé un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *bouclier* et que vous avez un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2 de disponible, vous pouvez lancer *bouclier* en utilisant l'un ou l'autre.

Sorts connus de niveau 1 ou supérieur. Vous connaissez trois sorts de magicien de niveau 1 de votre choix, sachant que vous devez en choisir deux dans les listes de sorts d'abjuration ou d'évocation du magicien.

La colonne Sorts connus de la table d'incantation du chevalier occulte indique quand vous apprenez de nouveaux sorts de magicien de niveau 1 ou plus. Chacun de ces sorts doit appartenir à l'école de l'abjuration ou de l'évocation et être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 7 de chevalier occulte, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

Les sorts que vous apprenez aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe quelle école de magie.

Quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer un sort de magicien de votre connaissance par un autre sort de votre choix issu de la liste de sorts du magicien. Ce nouveau sort doit être d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts et doit appartenir à l'école de l'abjuration ou de l'évocation, à moins que vous ne remplaciez un sort obtenu au niveau 3, 8, 14 ou 20 issu de n'importe quelle école de magie.



Incantation du chevalier occulte

Niveau de guerrier	Tours de magie connus	Sorts connus	—Emplacements de sort par niveau— 1	2	3	4
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Caractéristique d'incantation. Vous utilisez l'Intelligence comme caractéristique pour lancer des sorts de magicien, car vous avez appris l'incantation grâce à vos études, en mémorisant les sorts. Quand un sort fait référence à votre caractéristique d'incantation, vous utilisez l'Intelligence. De plus, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde contre les sorts de magicien que vous lancez ou pour effectuer un jet d'attaque avec un tel sort.

DD du jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur d'attaque du sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Lien avec une arme

Au niveau 3, vous apprenez un rituel magique capable de créer un lien entre votre personne et une arme. Ce rituel s'accomplit en une heure et peut se célébrer pendant un court repos. L'arme doit être à votre portée pendant tout le rituel et vous devez la toucher pour terminer celui-ci et sceller le lien.

Une fois que vous êtes lié à une arme, personne ne peut vous désarmer (du moins pas avec elle), à moins que vous ne soyez neutralisé. Si l'arme se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez l'appeler à votre tour par une action bonus. Elle se téléporte alors instantanément dans votre main.

Vous pouvez avoir au maximum deux armes liées mais vous ne pouvez en convoquer qu'une seule à la fois avec votre action bonus. Si vous tentez de tisser un lien avec une troisième arme, vous devez briser un lien existant avec l'une des deux précédentes.

Magie de guerre

À partir du niveau 7, quand vous utilisez votre action pour lancer un tour de magie, vous pouvez porter une attaque armée par une action bonus.

Frappe occulte

Au niveau 10, vous découvrez comment saper la résistance à vos sorts d'une créature grâce à vos frappes armées. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, cette créature est désavantagée lors de son prochain jet de sauvegarde contre un sort que vous lancez avant la fin de votre prochain tour.

Charge arcanique

Au niveau 15, vous apprenez à vous téléporter d'un maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision quand vous utilisez l'aptitude sursaut d'activité. Vous pouvez vous téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

Magie de guerre améliorée

À partir du niveau 18, quand vous utilisez une action pour lancer un sort, vous pouvez faire une attaque armée par une action bonus.

Maître de guerre

Les guerriers qui adoptent l'archétype de maître de guerre utilisent des techniques martiales transmises de génération en génération. Pour un maître de guerre, le combat est une discipline académique qui ne se limite pas à la guerre et inclut par exemple l'armurerie et la calligraphie. Tout guerrier n'est pas forcément apte à assimiler les leçons d'histoire, de théorie et d'art qui façonnent le maître de guerre mais ceux qui y parviennent deviennent des guerriers dotés de grands talents de combattant et d'un large éventail de connaissances.

Supériorité au combat

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez quelques manœuvres représentées par des dés spéciaux appelés des dés de supériorité.

Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres de votre choix, détaillées dans la section « manœuvres » un peu plus loin. Nombre d'entre elles améliorent l'attaque, mais vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque.

Vous apprenez deux manœuvres de votre choix de plus aux niveaux 7, 10 et 15. À chaque fois que vous apprenez une nouvelle manœuvre, vous pouvez également en remplacer une de votre choix par une autre.

Dés de supériorité. Vous avez quatre dés de supériorité. Ce sont des d8 que vous dépensez quand vous les utilisez. Vous récupérez tous les dés dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Vous gagnez un autre dé de supériorité au niveau 7 et un de plus au niveau 15.

Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres obligent votre cible à effectuer un jet de sauvegarde pour lui résister. Le DD de ce jet est calculé comme suit :

DD du jet de sauvegarde contre la manœuvre = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (à vous de choisir)

Apprenti en temps de guerre

Au niveau 3, vous maîtrisiez un type d'outil d'artisan de votre choix.

Connaître son ennemi

À partir du niveau 7, si vous passez au moins une minute à interagir avec une autre créature ou à l'observer, alors que

vous ne vous battez pas, vous pouvez estimer certaines de ses capacités par rapport aux vôtres. Le MD vous apprend si cette créature est votre égale ou si elle est meilleure ou moins douée que vous au niveau de deux éléments de votre choix parmi les suivants :

- valeur de Force
- valeur de Dextérité
- valeur de Constitution
- classe d'armure
- points de vie actuels
- total des niveaux de classe (le cas échéant)
- niveaux de guerrier (le cas échéant)

Supériorité au combat améliorée
Au niveau 10, vos dés de supériorité deviennent des d10. Au niveau 18, ils se transforment en d12.

Implacable
À partir du niveau 15, quand vous lancez le dé pour déterminer l'initiative alors qu'il ne vous reste aucun dé de supériorité, vous récupérez un de ces dés.

Manœuvres
Voici la liste des manœuvres présentées par ordre alphabétique.

Attaque menaçante. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de terroriser la cible. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts et obligez la cible à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est terrorisée à votre vue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque précise. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec une arme contre une créature, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et l'ajouter au jet d'attaque. Vous pouvez utiliser cette manœuvre avant ou après votre jet d'attaque, mais avant de savoir si l'attaque touche ou non.

Attaquer et manœuvrer. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour manœuvrer de manière à placer un camarade dans une position plus avantageuse. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts et choissez une créature amicale à même de vous voir ou vous entendre. Elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité de la part de la cible de votre propre attaque.

Attaquer et repousser. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de repousser la cible. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts et obligez la cible à faire un jet de sauvegarde de Force si elle est de taille Grande ou inférieure. En cas d'échec, vous la repoussez à 4,50 mètres de vous.

Croche-pied. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de renverser la cible. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts et obligez la cible à faire un jet de sauvegarde de Force si elle est de taille Grande ou inférieure. En cas d'échec, vous la faites tomber à terre.

Désarmement. Quand vous touchez une cible avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de désarmer la cible, en l'obligeant à lâcher un objet de votre choix qu'elle tient en main. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque et obligez la cible à faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle le rate, elle lâche l'objet que vous avez choisi, qui atterrit à ses pieds.

Détourner l'attention. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour la distraire et offrir une ouverture à vos alliés. Vous ajoutez le dé de supériorité à votre jet de dégâts. La prochaine fois qu'une créature autre que vous effectue un jet d'attaque contre la cible, elle est avantagée, à condition d'attaquer avant le début de votre prochain tour.

Feinte. À votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et utiliser une action bonus pour exécuter une feinte contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous êtes avantagé lors de votre prochain jet d'attaque contre cette créature. Si cette attaque touche, ajoutez le dé de supériorité aux dégâts de l'attaque.

Fente. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour augmenter l'allonge de cette attaque de 1,50 mètre. Vous ajoutez le dé de supériorité à votre jet de dégâts si l'attaque touche.

Frappe du commandant. Quand vous optez pour l'action Attaquer à votre tour, vous pouvez renoncer à effectuer l'une de vos attaques et dépenser une action bonus pour guider les coups de l'un de vos camarades. Pour ce faire, choisissez une créature amicale à même de vous entendre ou de vous voir et dépensez un dé de supériorité. Cette créature peut utiliser sa réaction sur-le-champ pour effectuer une attaque armée et ajouter votre dé de supériorité à son jet de dégâts.

Grande amplitude d'attaque. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de blesser une créature de plus lors de la même attaque. Choisissez une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible première et dans votre zone d'allonge. Si le jet d'attaque originel vous permet de toucher la seconde cible, cette dernière subit un montant de dégâts égal au chiffre indiqué sur votre dé de supériorité. Ces dégâts sont du même type que ceux de l'attaque originelle.

Jeu de jambes défensif. Quand vous vous déplacez, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et ajouter son résultat à votre CA jusqu'à la fin de votre déplacement.

Mobilisation. À votre tour, vous pouvez dépenser une action bonus et un dé de supériorité pour raffermir la résolution de l'un de vos compagnons. Pour ce faire, choisissez une créature amicale en mesure de vous voir ou vous entendre. Elle gagne un montant de points de vie temporaires égal au résultat de votre dé de supériorité + votre modificateur de Charisme.

Parade. Quand une tierce personne vous blesse avec une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser un dé de supériorité pour réduire les dégâts subis d'un montant équivalent au chiffre obtenu sur votre dé de supériorité + votre modificateur de Dextérité.

Provocation. Quand vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour la provoquer et la pousser à vous attaquer. Vous ajoutez le dé de supériorité à votre jet de dégâts et obligez la cible à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle est désavantagée lors de tous ses jets d'attaque contre une cible autre que vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Riposte. Quand une créature vous rate suite à une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser un dé de supériorité pour effectuer une attaque armée contre elle. Si vous la touchez, vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts.



Magicien

Vêtue de robes en argent dénotant son rang, une elfe ferme les yeux pour se couper des distractions agitant le champ de bataille et entonne une discrète mélopée. Ses doigts ondulant devant elle, elle termine l'incantation et envoie une minuscule perle de feu vers les rangs ennemis. Cette dernière explose à l'impact et engloutit les soldats dans un linceul de flammes.

Un humain vérifie encore et encore son travail alors qu'il trace à la craie un cercle magique complexe avant de saupoudrer de la limaille de fer le long de chacune de ses lignes et courbes gracieuses. Une fois le cercle terminé, il psalmodie longuement. Une ouverture se creuse dans l'espace contenu dans le cercle et laisse passer une bouffée d'air à l'odeur de soufre venue du plan étranger s'ouvrant derrière.

Accroupi à l'intersection des couloirs du donjon, un gnome jette une poignée d'os gravés de symboles mystiques en murmurant quelques mots de pouvoir. Il ferme les yeux pour distinguer plus clairement sa vision, hoche lentement la tête, rouvre les yeux et désigne le passage partant sur sa gauche.

Les magiciens sont les mages suprêmes, définis et unis en une même classe par les sorts qu'ils sont capables de lancer. Ils puisent dans le tissu magique qui sous-tend le cosmos et génèrent des flammes explosives, des éclairs, de subtiles supercheries et de violents contrôles mentaux grâce à leurs incantations. Leur magie invoque des monstres issus d'autres plans d'existence, leur donne un aperçu du futur ou transforme les ennemis tombés en zombis. Les sorts les plus puissants sont capables de transformer une matière en une autre, de faire pleuvoir des météores ou d'ouvrir des portails vers d'autres mondes.

Les spécialistes de la magie

Sauvage et énigmatique, aux formes et aux fonctions variées, la magie attire les érudits désireux de percer ses mystères. Certains cherchent à ressembler aux dieux et à façonner la réalité. Pour lancer un sort ordinaire, il suffit apparemment de prononcer quelques paroles étranges, d'esquisser quelques gestes et parfois d'utiliser une pincée de matière exotique, mais ce ne sont là que des composantes superficielles qui masquent l'expertise requise, une expertise qui s'acquiert seulement après des années d'apprentissage et d'innombrables heures d'étude.

Les magiciens vivent et meurent pour la magie, tout le reste n'est que secondaire. Ils découvrent de nouveaux sorts alors qu'ils expérimentent et gagnent de l'expérience. Il leur arrive aussi d'en apprendre auprès d'autres magiciens, en lisant des volumes poussiéreux ou d'antiques inscriptions ou sous la tutelle d'anciennes créatures débordantes de magie, comme les fées.

L'appel du savoir

Il est bien rare qu'un magicien mène une vie ordinaire. Pour lui, ce qui s'en rapproche le plus consiste à travailler comme sage ou maître de conférence dans une bibliothèque ou une

Le magicien

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	—Emplacement de sorts par niveau de sort— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantation, restauration magique	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Tradition arcanique	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de tradition arcanique	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

université où il enseigne à autrui les secrets du multivers. Sinon, il vend ses services comme devin, sert dans les forces militaires ou mène une vie consacrée au crime ou à la domination.

Cependant l'appel du savoir et du pouvoir attire tous les magiciens, même les moins aventureux, loin de la sécurité de leur bibliothèque ou de leur laboratoire, vers des ruines croulantes et des cités perdues. La plupart des magiciens sont persuadés que leurs homologues des temps anciens connaissaient des secrets magiques qui ont été oubliés et qu'en les découvrant, ils obtiendront une puissance bien supérieure à celle que le présent leur offre.

La création du magicien

Pour créer un magicien, il faut concevoir un historique dominé par au moins un événement extraordinaire. Comment votre personnage est-il entré en contact avec la magie pour la première fois ? Comment a-t-il découvert qu'il possédait des talents en ce domaine ? Est-il naturellement doué ou a-t-il travaillé dur et étudié sans relâche ? A-t-il rencontré une créature magique ou découvert un ancien ouvrage qui lui a enseigné les bases de la magie ?

Qu'est-ce qui l'a poussé à abandonner ses études ? Son avant-goût de la magie lui a-t-il donné envie d'en savoir plus ? A-t-il entendu parler d'un dépôt de connaissances secret que les autres magiciens n'ont pas encore découvert ? Ou peut-être désire-t-il tout simplement mettre ses nouveaux talents magiques à l'épreuve en affrontant de véritables dangers.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre magicien en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à l'Intelligence, la suivante à la Constitution ou la Dextérité. Si vous comptez opter pour l'école de l'enchantement, prenez plutôt le Charisme en deuxième. Ensuite, choisissez l'historique de sage puis notez dans le grimoire les tours de magie *lumière, main du mage* et *rayon de givre*, ainsi que les sorts de niveau 1 *armure du mage, charme-personne, léger comme une plume, mains brûlantes, projectile magique* et *sommeil*.

Aptitudes de classe

En tant que magicien, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien
Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau de magicien après le niveau 1

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Perspicacité et Religion.

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) un bâton ou (*b*) une dague
- (*a*) une sacoche à composantes ou (*b*) un focaliseur arcanique
- (*a*) un paquetage d'érudit ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- un grimoire

Incantation

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, les sorts contenus dans votre grimoire vous offrent un aperçu de la puissance qui sera vôtre. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales de l'incantation et le chapitre 11 pour connaître la liste des sorts de magicien.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez trois tours de magie de votre choix issus de la liste de sorts de magicien. Vous apprenez d'autres tours de magie de magicien à certains niveaux, comme indiqué dans le tableau d'évolution du magicien, dans la colonne Tours de magie connus.

Grimoire

Au niveau 1, votre grimoire contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. C'est dans votre grimoire que se trouvent tous les sorts que vous connaissez, à la différence des tours de magie, que vous avez mémorisés.

Votre grimoire

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire au fur et à mesure de votre progression sont le reflet des recherches arcaniques que vous menez ainsi que de vos découvertes sur la nature du multivers. Néanmoins, vous pouvez découvrir d'autres sorts au cours de vos aventures. Vous pouvez par exemple découvrir un sort noté sur un parchemin dans le coffre d'un magicien maléfique, ou un grimoire poussiéreux dans une antique bibliothèque.

Copier un sort dans le grimoire. Quand vous trouvez un sort de magicien de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez le copier dans votre grimoire si, d'une part, son niveau vous permet de le préparer et, d'autre part, si vous avez assez de temps devant vous pour le déchiffrer et le copier.

Pour copier un sort dans votre grimoire, vous devez reproduire la forme générale de ce sort, puis déchiffrer le code unique utilisé par le magicien qui l'a écrit. Vous devez ensuite vous entraîner à exécuter le sort jusqu'à ce que vous compreniez les sons ou les gestes nécessaires pour le lancer, puis le retranscrire dans votre grimoire en utilisant votre propre code.

Pour chaque niveau de sort, le processus de transcription vous prend 2 heures et vous coûte 50 po. Ce coût correspond au prix des composantes matérielles que vous utilisez pour faire les expériences qui vous permettent de maîtriser le sort, ainsi que des encres raffinées que vous utilisez pour l'écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent requis, vous pouvez préparer ce sort comme n'importe quel autre qui se trouve dans votre grimoire.

Remplacer votre grimoire. Vous pouvez copier un sort qui se trouve dans votre grimoire sur un autre grimoire, par exemple si vous voulez en faire une copie par sécurité. Le processus est le même que quand vous copiez un nouveau sort dans votre grimoire, mais plus rapide et plus simple dans la mesure où le sort est écrit dans votre propre code et que vous le connaissez déjà. Pour chaque niveau de sort, le processus de copie vous demande seulement 1 heure et 10 po.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez utiliser le même processus pour transcrire les sorts que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Afin de compléter votre grimoire, vous devrez trouver de nouveaux sorts en suivant la voie normale. C'est pour cette raison que de nombreux magiciens conservent des copies de leur grimoire dans des endroits sûrs.

L'apparence de votre grimoire. Votre grimoire est une compilation unique de sorts avec ses propres enluminures et notes dans la marge. Il peut se présenter sous la forme d'un livre simple et fonctionnel avec une reliure de cuir, cadeau de votre maître, ou comme un tome à la tranche dorée que vous avez trouvé dans une antique bibliothèque ou encore simplement comme un ensemble épars de notes réunies à la va-vite après la perte de votre précédent grimoire suite à une mésaventure.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du magicien vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer des sorts de niveau 1 et plus. Pour lancer un sort de magicien, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous les emplacements dépensés après un long repos.

Choisissez dans la liste des sorts de magicien des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 3, vous avez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une valeur d'Intelligence de 16, votre liste de sorts peut compter six sorts de niveau 1 ou 2 que vous pouvez combiner comme vous le souhaitez. Si vous préparez le sort de niveau 1 *projectile magique*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un long repos, mais pour préparer une nouvelle liste de sorts de magicien, vous devez passer du temps à étudier votre grimoire et à mémoriser les incantations et les gestes que vous devez exécuter afin de lancer vos sorts : au moins 1 minute par niveau de sorts pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de magicien est l'Intelligence, car c'est grâce à des études approfondies et en faisant appel à vos capacités de mémorisation que vous avez appris vos sorts. Vous utilisez votre Intelligence dès qu'un sort de magicien vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. De plus, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence quand vous calculez le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Incantation rituelle

Vous pouvez lancer un sort de magicien que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède la mention « rituel » et que ce sort se trouve dans votre grimoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir préparé ce sort.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique (voir le chapitre 5, Équipement) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Apprendre des sorts de niveau 1 et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans la classe de magicien, vous pouvez ajouter gratuitement deux sorts de magicien de votre choix dans votre grimoire. Vous ne pouvez cependant choisir que des sorts que vous pouvez lancer grâce à vos emplacements de sorts, ainsi que vous pouvez le voir

dans le tableau d'évolution du magicien. Lors de vos aventures, vous trouverez sûrement de nouveaux sorts à copier dans votre grimoire (voir l'encadré « Votre grimoire »).

Restauration magique

Vous avez appris comment regagner une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. Une fois par jour, à la fin d'un court repos, vous pouvez récupérer des emplacements de sorts utilisés. Le niveau total de ces emplacements de sort doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi à l'entier supérieur) et vous ne pouvez pas récupérer d'emplacement de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer l'équivalent de deux niveaux d'emplacement de sort, soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sort de niveau 1.

Tradition arcanique

Quand vous atteignez le niveau 2, vous choisissez une tradition arcanique qui définit votre manière de pratiquer la magie. Il existe huit écoles : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie ou transmutation. Chacune de ces écoles est décrite à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières au niveau 2 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, vous avez acquis une telle maîtrise de certains sorts que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 dans votre grimoire. Quand ils sont préparés, vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans avoir à dépenser d'emplacement de sort. Si vous voulez les lancer à un niveau supérieur, vous devez par contre utiliser un emplacement de sort.

Vous pouvez échanger l'un de ces sorts ou les deux contre des sorts de même niveau en passant 8 heures à étudier.

Sorts de prédilection

Quand vous atteignez le niveau 20, vous maîtrisez deux puissants sorts que vous pouvez lancer très facilement. Choisissez deux sorts de niveau 3 dans votre grimoire, qui deviendront vos sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours considérés comme préparés mais ne sont pas comptabilisés dans votre nombre de sorts préparés. Vous pouvez lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans utiliser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez lancé un de ces sorts ou les deux, vous ne pouvez pas les relancer tant que vous n'avez pas terminé un court repos ou un long repos.

Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous êtes soumis à la règle normale et devez utiliser un emplacement de sort.

Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est une coutume très ancienne, qui remonte à l'époque où les mortels ont été pour la première fois confrontés à la magie. Elle est fermement ancrée dans les univers de D&D et de nombreux groupes se sont consacrés à l'étude de ce sujet complexe.

Les traditions arcaniques les plus courantes du multivers gravitent autour des écoles de magie. En effet, à travers les âges, les magiciens ont catalogué des milliers de sorts qu'ils ont classés en huit catégories appelées des écoles, comme décrit dans le chapitre 10. Et il arrive parfois que ces domaines d'étude traditionnels deviennent littéralement des écoles, un magicien pouvant étudier dans l'école d'illusion pendant que, de l'autre côté de la ville, un autre étudie dans l'école d'enchantement. Dans d'autres institutions, les écoles sont plutôt considérées comme des départements académiques, avec des facultés rivales qui rentrent en compétition pour attirer les étudiants et obtenir des financements. Et même les magiciens qui forment des apprentis dans la solitude de leur tour se servent de cette division de la magie en écoles comme d'un outil pédagogique, dans la mesure où les sorts de chaque école nécessitent de maîtriser des techniques qui leur sont propres.

École de l'abjuration

L'école de l'abjuration met l'accent sur tout ce qui bloque, bannit ou protège. Les détracteurs de cette école disent que sa tradition se base sur le déni, sur la négation plutôt que sur une assertion positive. Vous, en revanche, vous comprenez bien que mettre un terme aux effets néfastes, protéger les faibles et bannir les influences maléfiques ne tient en rien du néant philosophique, c'est une vocation fière et respectable.

Les gens se mettent en quête d'un abjurateur, c'est-à-dire un membre de cette école, quand il faut exorciser un esprit maléfique, protéger un lieu très important contre les techniques d'espionnage magique ou refermer un portail donnant sur un autre plan d'existence.

Abjurateur érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort d'abjuration dans votre grimoire sont divisés par deux.

Protection magique

À partir du niveau 2, vous pouvez tisser un voile de magie autour de vous pour vous protéger. Quand vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, vous pouvez en profiter pour utiliser une bribe de magie afin de créer une protection magique autour de vous. Elle se maintient jusqu'à ce que vous finissiez un long repos. Cette protection dispose d'un nombre de points de vie égal au double de votre niveau de magicien + votre modificateur d'Intelligence. Quand vous subissez des dégâts, ils sont d'abord déduits de votre protection. Si cette dernière tombe à 0 point de vie, les points de dégâts en excès sont décomptés de votre propre total de points de vie.

Une fois la protection réduite à 0 point de vie, elle ne vous protège plus mais sa magie persiste. Dès que vous lancez un sort d'abjuration de niveau 1 ou plus, elle récupère un montant de points de vie égal au double du niveau du sort lancé.

Une fois que vous avez créé une protection, vous ne pouvez pas en créer une nouvelle tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Transmission de protection

À partir du niveau 6, quand une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres autour de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour que votre protection magique absorbe ces dégâts. Si ces derniers réduisent votre protection à 0 point de vie, la créature protégée subit les dégâts excédentaires.



Abjuration améliorée

À partir du niveau 10, quand vous lancez un sort d'abjuration nécessitant un test de caractéristique lors de l'incantation (comme *contresort* ou *dissipation de la magie*), vous ajoutez vote bonus de maîtrise au test.

Résistance aux sorts

À partir du niveau 14, vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts.

De plus, vous êtes résistant aux dégâts des sorts.

École de la divination

Les rois comme les roturiers viennent chercher conseil auprès d'un devin, car tous désirent améliorer leur compréhension du passé, du présent et du futur. En tant que devin, vous vous efforcez d'écarter le voile couvrant l'espace, le temps et la conscience afin de les percevoir plus clairement. Vous travaillez à maîtriser des sorts développant votre discernement, permettant d'observer des endroits éloignés, d'acquérir des connaissances surnaturelles et d'avoir de meilleures intuitions.

Devin érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort de divination dans votre grimoire sont divisés par deux.

Présage

À partir du niveau 2, lorsque vous optez pour cette école, des aperçus du futur commencent à se presser aux portes de votre conscience. Quand vous terminez un long repos, lancez deux d20 et notez les chiffres obtenus. Vous pouvez ensuite remplacer le résultat de n'importe quel jet d'attaque ou de sauvegarde ou test de caractéristique par l'un de ces nombres prophétiques, que ce soit vous qui lanciez le dé ou une créature située dans votre champ de vision. Vous devez choisir si vous utilisez ou non cette aptitude avant que la personne concernée lance le dé et vous ne pouvez remplacer ainsi un jet qu'une seule fois par tour.

Chaque jet prophétique ne peut servir qu'une seule fois. Vous perdez tout jet prophétique non utilisé après avoir fini un long repos.

Devin expert

À partir du niveau 6, l'incantation de sorts de divination vous semble si aisée qu'elle vous demande seulement une fraction des efforts habituels. Quand vous lancez un sort de divination de niveau 2 ou plus en utilisant un emplacement de sort, vous récupérez un emplacement de sort dépensé. L'emplacement récupéré doit être d'un niveau inférieur à celui du sort lancé et ne peut pas être supérieur à 5.

Troisième œil

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser votre action pour augmenter vos pouvoirs de perception. Dans ce cas, vous choisissez l'un des avantages suivants qui persiste jusqu'à ce que vous soyez neutralisé ou que vous bénéficiez d'un court ou d'un long repos. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude de nouveau tant que vous n'avez pas terminé un repos.

Compréhension supérieure. Vous savez lire n'importe quelle langue.

Vision dans le noir. Vous gagnez vision dans le noir dans un rayon de 18 mètres, comme décrit dans le chapitre 8.

Vision éthérée. Vous discernez le plan éthéré dans un rayon de 18 mètres.

Voir l'invisible. Vous voyez les créatures et objets invisibles situés dans un rayon de 3 mètres autour de vous et dans votre champ de vision.

Présage supérieur

À partir du niveau 14, les visions que vous recevez dans vos rêves s'intensifient et vous laissent une image plus claire de ce qui va se passer. Vous lancez trois d20 au lieu de deux pour l'aptitude présage.

École de l'enchantement

En tant que membre de l'école de l'enchantement, vous avez affiné votre capacité à séduire et captiver les gens et les monstres par magie. Certains enchanteurs sont des pacifistes qui incitent les violents à déposer les armes et charment les cruels afin qu'ils se montrent miséricordieux, mais d'autres sont des tyrans qui plient les réfractaires à leur volonté par magie. La plupart se trouvent quelque part entre ces deux extrêmes.

Enchanteur érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort d'enchantement dans votre grimoire sont divisés par deux.

Regard hypnotique

À partir du moment où vous avez choisi cette école au niveau 2, vos douces paroles et votre regard charmeur subjuguent autrui. Par une action, vous pouvez choisir une créature située dans un rayon de 1,50 mètre et dans votre champ de vision. Si cette créature est en mesure de vous voir ou de vous entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD du jet de sauvegarde de vos sorts de magicien, sans quoi vous la charmez jusqu'à la fin de votre prochain tour. La vitesse de la créature charmée passe à 0, elle se retrouve neutralisée et visiblement hébétée.

Lors des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir l'effet et étendre sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour, cependant, il se termine si vous vous éloignez à plus de 1,50 mètre de votre cible, si elle ne peut plus vous voir ni vous entendre ou si elle subit des dégâts.

Une fois l'effet terminé ou si la créature réussit son jet de sauvegarde initial contre l'effet, vous ne pouvez plus vous servir de cette aptitude contre elle tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Charme instinctif

À partir du niveau 6, quand une créature située dans un rayon de 9 mètres et dans votre champ de vision effectue un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier l'attaque, à condition qu'une autre créature se trouve à portée de cette attaque. L'assaillant doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de vos jets de sauvegarde de sorts de magicien. S'il échoue, il doit viser la créature la plus proche de lui, mais ni vous ni lui. Si plusieurs créatures proches sont à distance égale de lui, il choisit celle qu'il attaque.

Si l'assaillant réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude contre lui tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Vous devez décider si vous utilisez cette aptitude ou non avant de savoir si l'attaque ennemie touche ou non. Les créatures que l'on ne peut pas charmer sont immunisées contre cet effet.

Partage d'enchantement

À partir du niveau 10, quand vous lancez un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur qui vise une unique créature, vous pouvez affecter en plus une seconde cible.

Modification des souvenirs

À partir du niveau 14, vous apprenez à masquer aux yeux d'une créature l'influence que vous exercez sur elle. Quand vous lancez un sort d'enchantement pour charmer une ou plusieurs créatures, vous pouvez modifier la compréhension de l'une d'elles de manière à ce qu'elle ne se rende pas compte qu'elle est charmée.

De plus, une fois avant que le sort n'expire, vous pouvez utiliser votre action pour tenter de faire oublier une partie du temps passé sous votre charme à la créature que vous avez choisie. Elle doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence contre le DD du jet de sauvegarde de vos sorts de magicien, sinon elle oublie un nombre d'heures égal à 1 + votre modificateur de Charisme (1 au minimum). Vous pouvez faire en sorte que la créature oublie un laps de temps inférieur, sachant que la période d'oubli ne peut pas excéder la durée de votre sort d'enchantement.

École de l'évocation

Vous vous intéressez à la magie capable de créer des effets élémentaires puissants, comme un froid mordant, une flamme intense, un coup de tonnerre assourdissant, un éclair crépitant ou de l'acide brûlant. Certains évocateurs sont employés dans les armées pour servir d'artillerie et créer des explosions à distance au cœur des armées ennemies. D'autres utilisent leurs pouvoirs prodigieux pour protéger les plus démunis, alors que d'autres encore ne pensent qu'à servir leurs propres intérêts et deviennent des bandits, des aventuriers ou des graines de tyrans.

Évocateur érudit

Dès que vous choisissez cette école au niveau 2, l'argent et le temps que vous passez à copier un sort d'évocation dans votre grimoire sont divisés par deux.

Façonneur de sorts

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des poches de sécurité relative au sein des effets de vos sorts d'évocation. Quand vous lancez un sort d'évocation qui affecte des créatures autres que vous se trouvant dans votre champ de vision, vous pouvez choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau de votre sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles auraient normalement dû subir la moitié des dégâts pour un jet de sauvegarde réussi.

Tour de magie puissant

À partir du niveau 6, vos tours de magie qui infligent des dégâts affectent même les créatures qui arrivent à éviter le plus gros de leurs effets. Quand une créature réussit son jet de sauvegarde contre votre tour de magie, elle subit quand même la moitié des dégâts (s'il y en a), mais elle échappe aux effets supplémentaires du tour de magie.

Évocation améliorée

À partir du niveau 10 vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence au jet de dégâts de n'importe quel sort d'évocation de magicien que vous lancez.

Surcharge magique

À partir du niveau 14, vous pouvez améliorer la puissance de vos sorts les plus simples. Quand vous lancez un sort de magicien de niveau 1 à 5 qui inflige des dégâts, vous infligez le maximum de dégâts possibles avec ce sort.

Vous pouvez utiliser une fois cette aptitude sans ressentir d'effet indésirable. Mais si vous l'utilisez une nouvelle fois avant de terminer un long repos, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort immédiatement après l'avoir lancé. Et à chaque fois que vous réutilisez cette aptitude avant d'avoir terminé un long repos, la quantité de dégâts nécrotiques que vous subissez par niveau de sorts augmente d'1d12. Ces dégâts ne tiennent pas compte de vos résistances ni de vos immunités.

École de l'illusion

Vous avez orienté vos études sur la magie permettant d'émousser les sens, de perturber l'esprit et de duper même les êtres les plus sagaces. Votre magie est subtile et les illusions nées de votre esprit aiguisé donnent un air réel aux situations les plus improbables. Certains illusionnistes, y compris nombre de magiciens gnomes, sont des farceurs inoffensifs qui utilisent leurs sorts pour divertir les gens, mais d'autres sont de sinistres maîtres de la supercherie qui se servent de leurs illusions pour effrayer et tromper autrui dans leur intérêt personnel.

Illusionniste érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort d'illusion dans votre grimoire sont divisés par deux.

Illusion mineure améliorée

Quand vous choisissez cette école, au niveau 2, vous apprenez le tour de magie *illusion mineure*. Si vous le connaissiez déjà, vous apprenez un autre tour de magie de magicien de votre choix. Ce tour de magie n'est pas décompté du maximum de tours que vous pouvez apprendre.

Quand vous lancez *illusion mineure*, vous pouvez créer un son et une image lors d'une seule et même incantation.

Illusions malléables

À partir du niveau 6, quand vous lancez un sort d'illusion doté d'une durée d'une minute ou plus, vous pouvez utiliser votre

action pour changer la nature de cette illusion (en respectant les paramètres habituels de l'illusion associée au sort) à condition que vous voyiez l'illusion.

Double illusoire

À partir du niveau 10, vous pouvez créer un double illusoire de votre personne en réaction immédiate, presque instinctive, face à un danger. Quand une créature effectue un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour interposer un double illusoire entre votre personne et votre assaillant. L'attaque vous rate alors automatiquement et l'illusion se dissipe.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un court ou un long repos avant de pouvoir vous en servir de nouveau.

Réalité illusoire

Au niveau 14, vous avez appris à tisser la magie des ombres dans vos illusions pour leur donner une certaine réalité. Lorsque vous lancez un sort d'illusion de niveau 1 ou plus, vous pouvez choisir un objet inanimé et non magique appartenant à cette illusion et le rendre réel. Cela se fait à votre tour, par une action bonus tandis que le sort est actif. L'objet reste réel pendant 1 minute. Par exemple, vous pouvez créer une illusion de pont enjambant un précipice et ensuite rendre ce pont réel le temps que vos compagnons le traversent.

L'objet ne peut pas infliger de dégâts ni blesser directement une créature.

École de l'invocation

En tant qu'invocateur, vous privilégiez les sorts qui produisent des objets et des créatures à partir de rien. Vous faites apparaître des nuages de brume mortelle ou invoquez des créatures issues d'ailleurs qui se battent pour vous. Alors que votre expertise s'améliore, vous apprenez des sorts permettant de se déplacer, vous parvenez à vous téléportez sur de vastes distances ou même sur d'autres plans d'existence en un instant.



Invocateur érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort d'invocation dans votre grimoire sont divisés par deux.

Invocation mineure

À partir du niveau 2, quand vous choisissez cette école, vous pouvez utiliser votre action pour invoquer un objet inanimé dans votre main ou à terre, dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 3 mètres et dans votre champ de vision. Cet objet ne doit pas mesurer plus de 90 centimètres de côté et doit peser au maximum 5 kilos. Il doit avoir la même forme qu'un objet non magique que vous avez déjà vu. Il est évident que cet objet est magique car il émet une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre.

L'objet disparaît au bout d'une heure, quand vous utilisez de nouveau cette aptitude ou bien s'il subit le moindre dégât.

Transposition bénigne

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre action pour vous téléporter d'un maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision. Sinon, vous pouvez choisir un emplacement à portée occupé par une créature de taille Petite ou Moyenne. Si cette dernière est d'accord, vous vous téléportez tous les deux, échangeant vos places.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus recommencer avant d'avoir terminé un long repos ou lancé un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur.

Invocateur concentré

À partir du niveau 10, tant que vous vous concentrez sur un sort d'invocation, vous ne perdez pas cette concentration si vous subissez des dégâts.

Invocations durables

À partir du niveau 14, toute créature que vous invoquez ou créez via un sort d'invocation possède 30 points de vie temporaires.

École de la nécromancie

L'école de la nécromancie examine les forces cosmiques de la vie, de la mort et de la non-mort. Quand vous orientez vos études dans cette direction, vous apprenez à manipuler l'énergie qui anime toute chose vivante. En progressant, vous découvrez comment saper la force vitale d'une créature tandis que votre magie détruit son corps, transformant cette énergie vitale en puissance magique à votre disposition.

La plupart des gens considèrent les nécromanciens comme une menace ou comme des scélérats à cause de leur association avec la mort. Tous les nécromanciens ne sont pas maléfiques mais nombre de sociétés considèrent les forces qu'ils manipulent comme taboues.

Nécromanciens érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort de nécromancie dans votre grimoire sont divisés par deux.

Sinistre moisson

Au niveau 2, vous apprenez à récolter l'énergie vitale des créatures que vous tuez à l'aide d'un sort. Une fois par tour, quand vous tuez une ou plusieurs créatures avec un sort de

niveau 1 ou plus, vous récupérez un montant de points de vie égal au double du niveau du sort utilisé ou au triple du niveau de ce sort s'il appartient à l'école de la nécromancie. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage si vous tuez une créature artificielle ou un mort-vivant.

Serviteurs morts-vivants

Au niveau 6, vous ajoutez le sort *animation des morts* à votre grimoire, s'il ne s'y trouve pas déjà. Quand vous le lancez, vous pouvez affecter un cadavre ou un tas d'os de plus et donc créer un zombi ou un squelette de plus.

Quand vous créez un mort-vivant à l'aide d'un sort de nécromancie, il bénéfice des avantages supplémentaires suivants.

Le maximum de points de vie de la créature augmente d'un montant égal à votre niveau de magicien.
La créature ajoute votre bonus de maîtrise à ses jets de dégâts armés.

Habitué à la mort

À partir du niveau 10, vous êtes résistant aux dégâts nécrotiques et il est impossible de réduire votre maximum de points de vie. Vous avez en effet passé tellement de temps au contact des morts-vivants et des forces qui les animent que vous vous êtes habitué à certains de leurs pires effets.

Contrôle des morts-vivants

À partir du niveau 14, vous pouvez recourir à votre magie pour contrôler les morts-vivants, même s'ils ont été créés par un autre magicien. Par une action, vous pouvez choisir un mort-vivant situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. Il doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD des jets de sauvegarde de vos sorts de magicien. S'il réussit, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude contre lui, s'il échoue, il devient amical envers vous et vous obéit jusqu'à ce que vous vous serviez à nouveau de cette aptitude.

Il est plus difficile de contrôler ainsi des morts-vivants intelligents. Si votre cible a une Intelligence de 8 ou plus, elle est avantagée lors du jet de sauvegarde. Si elle le rate alors qu'elle possède une Intelligence de 12 ou plus, elle peut le refaire à la fin de chaque heure écoulée jusqu'à ce qu'elle le réussisse et se libère.

École de la transmutation

Vous êtes un adepte des sorts modifiant l'énergie et la matière. Pour vous, le monde n'a rien de figé, il est hautement mutable et vous êtes ravi d'être un agent du changement. Vous maniez la matière brute de la création et savez modifier les formes physiques comme les qualités mentales. Votre magie vous donne les outils faisant de vous un forgeron sur l'enclume de la réalité.

Certains transmuteurs sont des rétameurs et des farceurs qui changent les gens en grenouille et transforment le cuivre en argent pour rire ou faire quelques bénéfices. D'autres se consacrent à leurs études avec un sérieux inébranlable et s'efforcent d'égaler les puissances divines afin de créer ou détruire des mondes entiers.

Transmuteur érudit

Lorsque vous choisissez cette école au niveau 2, l'or et le temps dépensés pour copier un sort de transmutation dans votre grimoire sont divisés par deux.

Alchimie mineure

À partir du niveau 2, quand vous choisissez cette école, vous pouvez modifier temporairement les propriétés physiques d'un objet non magique, en changeant une substance pour une autre. Vous faites subir un processus alchimique spécial a un objet entièrement composé de bois, de pierre (mais pas de pierre précieuse), de fer, de cuivre ou d'argent et transformez sa matière en une autre issue de cette liste. Il vous faut passer 10 minutes sur le processus pour transformer 30 décimètres cubes de matière. Le matériau transformé reprend sa composition normale au bout d'une heure ou dès que vous perdez votre concentration (comme si vous vous concentriez sur un sort).

Pierre du transmuteur

À partir du niveau 6, vous pouvez passer 8 heures à créer une pierre du transmuteur qui stocke la magie de transmutation. Vous pouvez vous en servir ou la donner à un tiers. Toute créature qui garde la pierre en sa possession bénéficie d'un avantage de votre choix que vous choisissez dans la liste suivante au moment où vous créez la pierre.

- Vision dans le noir dans un rayon de 18 mètres, comme décrit dans le chapitre 8.
- Une augmentation de vitesse de 3 mètres tant que la créature n'est pas encombrée.
- La maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution.
- La résistance à l'acide, au froid, au feu, à la foudre ou au tonnerre (à vous de choisir quand vous optez pour cet avantage).

À chaque fois que vous lancez un sort de transmutation de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez changer l'effet de la pierre si elle est en votre possession.

Si vous créez une nouvelle pierre du transmuteur, la précédente ne fonctionne plus.

Métamorphe

Au niveau 10, vous ajoutez le sort *métamorphose* à votre grimoire s'il n'y figure pas encore. Vous pouvez le lancer sans dépenser d'emplacement de sort. Dans ce cas, vous ne pouvez affecter que votre personne afin de vous changer en une bête d'une dangerosité de 1 ou moins.

Une fois que vous avez ainsi lancé *métamorphose*, vous devez terminer un long ou un court repos avant de recommencer, bien que vous puissiez lancer le sort normalement en dépensant un emplacement de sort disponible.

Maître transmuteur

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour consommer d'un coup toutes les réserves de magie de transmutation stockées dans votre pierre du transmuteur. Choisissez alors l'un des effets suivants. Votre pierre du transmuteur est détruite et vous devez terminer un long repos avant de pouvoir en créer une autre.

Panacée. Vous éliminez la totalité des malédictions, maladies et poisons qui affectent une créature que vous mettez en contact avec votre pierre du transmuteur. La créature récupère également tous ses points de vie.

Restaurer la jeunesse. Vous touchez une créature consentante avec votre pierre du transmuteur et réduisez en apparence son âge de 3d10 ans, sans qu'elle puisse avoir moins de 13 ans. Cet effet ne rallonge pas l'espérance de vie de la créature.

Restaurer la vie. Vous lancez le sort *relever les morts* sur une créature que vous touchez avec votre pierre du transmuteur sans avoir besoin de dépenser un emplacement de sort ni d'avoir noté le sort dans votre grimoire.

Transformation majeure. Vous pouvez transmuter un objet non magique (pas plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arrête) en un autre objet non magique d'une taille et d'une masse similaire et d'une valeur égale ou inférieure. Vous devez manipuler l'objet pendant 10 minutes afin de le transformer.



Moine

Ses poings semblables à un tourbillon tandis qu'elle détourne la pluie de flèches qui s'abat sur elle, une demi-elfe bondit par-dessus une barricade et se jette dans les rangs des hobgobelins massés derrière. Elle tournoie parmi eux, déviant leurs coups, et les envoie à terre un par un, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'elle debout.

Un humain couvert de tatouages inspire profondément et prend une pose de combat. Alors que les premiers orcs de la charge l'atteignent, il souffle : une boule de feu jaillit de sa bouche et enveloppe ses adversaires.

Une halfeline vêtue de noir se déplace aussi silencieusement qu'une ombre. Elle pénètre dans l'obscurité qui s'étend sous une arche et ressort d'une autre ombre d'un noir d'encre, sur un balcon, à un jet de pierre. Elle tire sa lame de son fourreau enveloppé d'un tissu et observe le prince tyrannique à travers la fenêtre ouverte. Il est si vulnérable en plein sommeil.

Quelle soit leur discipline de prédilection, tous les moines partagent une même capacité à rassembler par magie les énergies qui coulent dans leur corps. Qu'ils les canalisent pour exécuter des prouesses martiales époustouflantes ou les concentrent plus discrètement au profit de leur défense et de leur vitesse, elles imprègnent tous leurs mouvements.

La magie du ki

Les moines étudient assidûment une énergie magique que la plupart des traditions monacales appellent le ki. Cette énergie est un élément de la magie qui imprègne le multivers, à savoir celui qui coule au travers des corps vivants. Les moines puisent dans ce pouvoir interne pour créer des effets magiques et dépasser les limites physiques de leur corps. Une partie de leurs attaques spéciales sont capables d'arrêter le flux du ki chez leurs adversaires. Grâce à cette énergie, les moines dotent leurs attaques à mains nues d'une vitesse et d'une force surnaturelle. Plus ils gagnent en expérience, plus leur entraînement martial et leur maîtrise du ki leur permettent de maîtriser leur corps et celui de leurs ennemis.

Entraînement et ascétisme

De petits monastères clos ponctuent les paysages des mondes de D&D, petits refuges loin des remous de la vie ordinaire où le temps semble s'être arrêté. Les moines qui vivent là cherchent à atteindre la perfection physique grâce à la contemplation et à un entraînement rigoureux. Beaucoup sont entrés au monastère alors qu'ils n'étaient que des enfants, envoyés là à la mort de leurs parents, parce qu'il n'y avait plus assez à manger pour les nourrir ou en échange des bontés que les moines ont accordées à leur famille.

Certains moines s'isolent complètement du reste de la population, à l'écart de tout ce qui pourrait entraver leur progression spirituelle. D'autres ont juré de rester cloîtrés et

Le Moine

Niveau	Bonus de maîtrise	Arts martiaux	Points de ki	Mouvement sans armure	Aptitudes
1	+2	1d4	—	—	Défense sans armure, arts martiaux
2	+2	1d4	2	+3 m	Ki, déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+3 m	Tradition monacale, parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+3 m	Amélioration de caractéristiques, chute ralentie
5	+3	1d6	5	+3 m	Attaque supplémentaire, frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+4,50 m	Frappe de ki, aptitude de tradition monacale
7	+3	1d6	7	+4,50 m	Dérobade, tranquillité de l'esprit
8	+3	1d6	8	+4,50 m	Amélioration de caractéristiques
9	+4	1d6	9	+4,50 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+6 m	Pureté du corps
11	+4	1d8	11	+6 m	Aptitude de tradition monacale
12	+4	1d8	12	+6 m	Amélioration de caractéristiques
13	+5	1d8	13	+6 m	Langage du soleil et de la lune
14	+5	1d8	14	+7,50 m	Âme de diamant
15	+5	1d8	15	+7,50 m	Jeunesse éternelle
16	+5	1d8	16	+7,50 m	Amélioration de caractéristiques
17	+6	1d10	17	+7,50 m	Aptitude de tradition monacale
18	+6	1d10	18	+9 m	Corps vide
19	+6	1d10	19	+9 m	Amélioration de caractéristiques
20	+6	1d10	20	+9 m	Perfection

sortent seulement pour servir d'espions ou d'assassins sur ordre de leur chef, d'un noble mécène ou d'une autre puissance mortelle ou divine.

Mais la majorité des moines ne fuient pas leurs semblables et se rendent fréquemment dans les villes et bourgades voisines pour échanger leurs services contre de la nourriture ou d'autres produits. Comme ce sont des combattants très polyvalents, il leur arrive souvent de protéger leurs voisins contre les monstres ou les tyrans.

La carrière d'aventurier oblige le moine à quitter un mode de vie communautaire très structuré pour devenir un vagabond. Cette transition est parfois très rude et ne s'entreprend pas à la légère. Ceux qui quittent leur monastère prennent leur travail très au sérieux et considèrent leurs aventures comme des épreuves personnelles testant leur évolution physique et spirituelle. En règle générale, les moines se moquent des richesses matérielles. Ils sont poussés par un désir d'accomplir une mission d'intérêt supérieur plutôt que par l'envie de tuer des monstres et de piller leurs trésors.

La création du moine

Quand vous créez votre moine, réfléchissez au lien qu'il entretient avec le monastère où il a appris son art et suivi sa formation. Était-il un orphelin ou un enfant abandonné au monastère ? Ses parents l'ont-ils promis aux moines en remerciement des services que ces derniers leur ont rendus ? A-t-il choisi cette vie pour se cacher après avoir commis un crime ? Ou a-t-il embrassé cette voie de son plein gré ? Pensez aux raisons de son départ. Le responsable de son monastère l'a-t-il désigné pour entreprendre une mission d'une importance capitale au-delà des murs du cloître ? Peut-être a-t-il été chassé pour avoir violé les règles de la communauté ? Redoutait-il de s'en aller ou en était-il heureux ? Est-ce qu'il espère accomplir quelque chose hors du monastère ? Est-il impatient de rentrer chez lui ?

En raison de la vie très structurée que les moines mènent au sein d'un monastère et de la discipline requise pour maîtriser le ki, ils sont presque toujours d'alignement Loyal.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre moine en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Dextérité, la suivante à la Sagesse. Ensuite, choisissez l'historique d'ermite.

Aptitudes de classe

En tant que moine, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de moine après le niveau 1

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : armes courantes, épées courtes
Outils : choisissez un type d'outils d'artisan ou un instrument de musique
Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : choisissez deux compétences parmi : Acrobaties, Athlétisme, Histoire, Perspicacité, Religion et Discrétion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une épée courte ou (*b*) n'importe quelle arme courante.
- (*a*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- 10 fléchettes

Défense sans armure

Dès le niveau 1, si vous ne portez pas d'armure ni de bouclier, votre CA est égal à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Arts martiaux

Dès le niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous permet de maîtriser différents styles de combat, à mains nues ou avec des armes de moine, c'est-à-dire les épées courtes et toutes les armes courantes qui n'ont pas la propriété à deux mains ou lourde.

Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier et que vous combattez à mains nues ou avec des armes de moine, vous disposez des avantages suivants :

- Vous pouvez utiliser votre Dextérité au lieu de votre Force pour vos jets d'attaque et de dégâts si vous attaquez à mains nues ou avec une arme de moine.
- Vous pouvez lancer un d4 au lieu du dé de dégâts normal de vos attaques à mains nues ou avec une arme de moine. Ce dé évolue en fonction de votre niveau de moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux du tableau d'évolution du moine.
- Quand vous utilisez l'action attaquer pour porter un coup à mains nues ou avec une arme de moine pendant votre tour, vous pouvez porter une attaque à mains nues par une action bonus. Par exemple, si vous optez pour l'action attaquer et dépensez votre action pour frapper avec un bâton, vous pouvez aussi faire une attaque à mains nues comme action bonus, si vous n'avez pas déjà utilisé d'action bonus lors de ce tour.

Certains monastères utilisent des versions particulières d'armes de moine. Par exemple, vous pouvez utiliser un gourdin qui se présente sous la forme de deux morceaux de bois reliés par une chaîne (appelé un nunchaku) ou une serpe avec une lame plus petite et plus droite (appelée un kama). Quel que soit le nom que vous donnez à votre arme de moine, vous pouvez utiliser les statistiques d'arme données dans le chapitre 5 pour cette arme.

Le ki

À partir du niveau 2, votre entraînement vous permet d'utiliser l'énergie mystique du ki. Votre capacité à puiser dans cette énergie se présente sous forme d'un nombre de points de ki, qui dépend de votre niveau de moine (voir la colonne Points de ki du tableau d'évolution du moine).

Ces points vous permettent d'utiliser certaines aptitudes qui fonctionnent avec le ki. Quand vous débutez, vous possédez trois aptitudes de ce type : déluge de coups, défense patiente et déplacement aérien. Vous apprendrez de nouvelles aptitudes en gagnant des niveaux dans cette classe.

Vous ne pouvez plus dépenser les points de ki utilisés avant d'avoir terminé un court repos ou un long repos, ce repos vous permettant de régénérer toutes vos utilisations de ki. Pour regagner vos points de ki, vous devez méditer pendant au moins 30 minutes lors de votre période de repos.

Certaines de vos aptitudes liées au ki permettent à votre cible de faire un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. Le DD du jet de sauvegarde est calculé ainsi :

DD de sauvegarde contre le ki = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse.

Défense patiente

Vous pouvez dépenser un point de ki pour utiliser l'action esquiver comme action bonus lors de votre tour.

Déluge de coups

Immédiatement après avoir choisi l'action attaquer lors de votre tour, vous pouvez dépenser un point de ki pour porter deux attaques à mains nues comme action bonus.

Déplacement aérien

Vous pouvez dépenser un point de ki pour utiliser l'action se désengager ou se précipiter comme action bonus lors de votre tour et votre distance de saut est doublée pendant ce tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous ne portez pas d'armure ni de bouclier. Ce bonus s'accroît en même temps que vos niveaux, comme indiqué dans le tableau d'évolution du moine.

Au niveau 9, vous apprenez à parcourir des surfaces verticales ou liquides pendant la durée d'un déplacement sans chuter.

Tradition monacale

Quand vous atteignez le niveau 3, vous devez adhérer à une tradition monacale parmi les trois suivantes : la voie de la main ouverte, la voie de l'ombre ou la voie des quatre éléments. Toutes sont détaillées à la fin du descriptif de cette classe. La tradition que vous avez choisie vous donne accès à des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre réaction pour parer ou attraper un projectile quand vous êtes touché par une attaque venant d'une arme à distance. Quand vous utilisez cette aptitude, les dégâts que vous subissez sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine.

Si cela vous permet de réduire les dégâts subis à 0, vous pouvez attraper le projectile si vous avez une main de libre et qu'il est assez petit pour tenir dans cette main. Si vous réussissez à attraper un projectile de cette manière, vous pouvez dépenser un point de ki pour faire, toujours lors de la même réaction, une attaque à distance avec l'arme ou la munition que vous venez d'attraper. Cette attaque est considérée comme maîtrisée, peu importe quelles armes vous maîtrisez ou non, et le projectile est considéré comme une arme de moine pour cette attaque, avec une portée normale de 6 mètres et une longue portée de 18 mètres.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Chute ralentie

À partir du niveau 4, quand vous êtes en train de chuter, vous pouvez utiliser votre réaction afin de réduire les dégâts de chute que vous subissez d'un montant égal à cinq fois votre niveau de moine.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une à chaque fois que vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Frappe étourdissante

À partir du niveau 5 vous pouvez interférer avec le flux du ki d'un de vos adversaires. Quand vous frappez une autre créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour tenter une frappe étourdissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappe de ki

À partir du niveau 6, vos frappes à mains nues sont considérées comme des attaques magiques quand vous êtes confronté à des résistances ou des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

Dérobade

Au niveau 7, votre agilité vous permet d'éviter instinctivement certaines zones d'effets, comme le souffle de foudre d'un dragon bleu ou un sort de *boule de feu*. Si vous subissez un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégât sur un succès.

Tranquillité de l'esprit

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un effet qui vous affecte et qui cause l'état charmé ou terrorisé.

Pureté du corps

Au niveau 10, la maîtrise du ki qui vous anime vous immunise contre les maladies et les poisons.

Langage du soleil et de la lune

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le ki d'autres esprits, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues. De plus, n'importe quelle créature capable de comprendre une langue comprend ce que vous dites.

Âme de diamant

À partir du niveau 14, votre maîtrise du ki vous permet de maîtriser tous les jets de sauvegarde.

De plus, quand vous faites un jet de sauvegarde et échouez, vous pouvez dépenser un point de ki pour le retenter et sélectionner le deuxième résultat.

Jeunesse éternelle

Au niveau 15, votre ki empêche de souffrir des désagréments de la vieillesse et vous ne pouvez pas non plus vieillir suite à un effet magique. Vous pouvez toujours mourir de vieillesse, cela dit. De plus, vous n'avez plus besoin de boire ni de manger.

Corps vide

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser une action et 4 points de ki pour devenir invisible pendant 1 minute. Pendant ce laps de temps, vous devenez résistant à tous les types de dégâts sauf les dégâts de force.

De plus, vous pouvez utiliser 8 points de ki pour lancer le sort *projection astrale* sans avoir besoin de composantes matérielles. Néanmoins, vous ne pouvez pas emmener d'autres créatures avec vous.

Perfection

Au niveau 20, si vous lancez votre dé d'initiative et que vous n'avez plus de points de ki en réserve, vous regagnez automatiquement 4 points de ki.

Traditions monacales

Il est possible de suivre trois traditions monacales différentes dans les monastères éparpillés dans le multivers. La plupart des monastères ne pratiquent qu'une seule de ces traditions, mais certains honorent les trois et instruisent chaque moine en fonction de ses capacités et de son intérêt. Les trois traditions se basent sur les mêmes techniques et divergent quand l'étudiant se montre plus performant. C'est pourquoi un moine attend le niveau 3 avant de choisir une tradition.

Voie de la main ouverte

Les moines qui suivent la voie de la main ouverte sont les maîtres ultimes des arts martiaux, que ce soit à mains nues ou avec des armes. Ils apprennent des techniques leur permettant de pousser ou déséquilibrer leurs adversaires, manipulent le ki pour guérir leurs blessures et pratiquent une forme de méditation avancée qui leur permet de se protéger contre les dégâts.

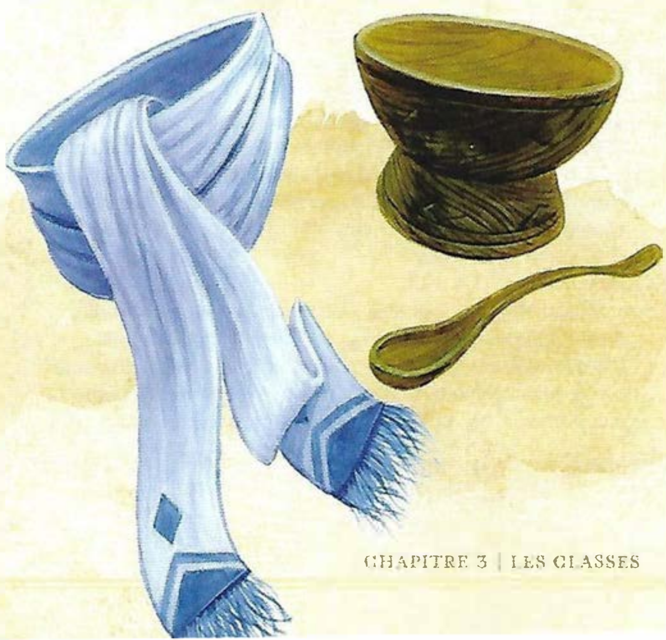
Technique de la main ouverte

Dès que vous choisissez de suivre cette tradition au niveau 3, vous apprenez à manipuler le ki de votre ennemi en même temps que vous puisez dans le vôtre. Dès que vous touchez une créature grâce à une des attaques de votre déluge de coups, cette créature subit l'un des effets suivants (vous devez choisir lequel) :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre.
- Elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, vous pouvez la repousser jusqu'à 4,50 mètres de vous.
- Elle ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour

Intégrité physique

Au niveau 6, vous apprenez à vous soigner seul. En utilisant une action, vous pouvez regagner un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous devez finir un long repos avant de pouvoir utiliser cette aptitude de nouveau.



Tranquillité

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans un état de méditation qui vous nimbe d'une aura de paix. À la fin d'un long repos, vous gagnez les effets d'un sort de *sanctuaire* qui durent jusqu'au début de votre prochain long repos (l'effet du sort peut être rompu de manière anticipée, comme à l'accoutumée). Le DD du jet de sauvegarde du sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

Paume frémissante

Au niveau 17 vous apprenez à générer des vibrations mortelles dans le corps d'un ennemi. Quand vous touchez une créature avec une frappe à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points de ki pour déclencher ces frémissements imperceptibles se poursuivent pendant un nombre de jours égal à votre niveau de moine. Les vibrations sont inoffensives tant que vous n'utilisez pas une action pour les faire cesser. Pour réaliser cela, vous devez vous trouver sur le même plan d'existence que votre cible et, quand vous utilisez cette action, la créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est réduite à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques.

Vous ne pouvez utiliser cette aptitude que sur une seule créature à la fois et vous pouvez décider de mettre fin aux vibrations gratuitement sans blesser la créature.

Voie de l'ombre

Les moines de la voie de l'ombre obéissent à une tradition révérant la discrétion et les subterfuges. On appelle parfois ces moines des ninjas ou des maîtres des ombres et ils officient comme espions et assassins. Parfois, les membres d'un monastère de ninjas appartiennent à une même famille et forment un clan qui a juré de garder le secret sur ses arts et ses missions. D'autres monastères tiennent plus de la guilde de voleurs et louent leurs services aux nobles, aux riches marchands et à tout individu assez fortuné pour se payer leurs services. Quelles que soient leurs méthodes, les dirigeants de ces monastères exigent une obéissance aveugle de la part de leurs élèves.

Arts de l'ombre

Quand vous optez pour cette tradition, au niveau 3, vous apprenez à utiliser votre ki pour imiter les effets de certains sorts. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points de ki pour lancer *passage sans trace, silence, ténèbres* ou *vision dans le noir* sans fournir de composante matérielle. De plus, vous apprenez le tour de magie *illusion mineure* si vous ne le connaissez pas encore.

Pas de l'ombre

Au niveau 6, vous apprenez à vous déplacer d'une ombre à l'autre. Quand vous êtes dans une zone de faible lumière ou de ténèbres, vous pouvez vous téléporter d'au maximum 18 mètres par une action bonus et arriver dans un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision et également dans une zone de faible lumière ou de ténèbres. Ensuite, vous êtes avantagé lors du premier jet d'attaque au corps à corps que vous effectuez avant la fin du tour.

Linceul d'ombre

Au niveau 11, vous apprenez à ne faire plus qu'un avec les ombres. Quand vous vous trouvez dans une zone de faible lumière ou de ténèbres, vous pouvez utiliser votre action pour devenir invisible. Vous le restez jusqu'à ce que vous attaquiez, lanciez un sort ou vous trouviez dans une zone de vive lumière.

Opportuniste

Au niveau 17, vous savez comment exploiter l'instant de distraction d'une créature qui vient de subir une attaque. Quand une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous se fait toucher par une attaque émanant d'un être autre que vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour porter une attaque de corps à corps contre cette créature.

Voie des quatre éléments

Vous suivez une tradition monacale qui vous enseigne comment utiliser les éléments. Quand vous concentrez votre ki, vous entrez en harmonie avec les forces de la création et pliez les quatre éléments à votre volonté, de manière à les utiliser comme une extension de votre propre corps. Certains membres de cette école se consacrent à un unique élément mais les autres mêlent les quatre.

De nombreux moines adeptes de cette tradition portent des tatouages représentant les pouvoirs de leur ki qu'ils imaginent souvent comme un dragon lové, mais aussi comme un phénix, un poisson, une plante, une montagne ou des vagues écumantes.

Disciple des éléments

Quand vous choisissez cette tradition, au niveau 3, vous apprenez des disciplines magiques permettant de puiser dans la puissance des quatre éléments. Vous devez dépenser des points de ki à chaque fois que vous vous servez d'une discipline.

Vous connaissez la discipline d'harmonisation élémentaire et une autre discipline élémentaire de votre choix, toutes détaillées plus loin dans la section « Disciplines élémentaires. » Vous apprenez une discipline élémentaire supplémentaire de votre choix aux niveaux 6, 11 et 17.

Quand vous apprenez une nouvelle discipline élémentaire, vous pouvez en remplacer une de votre connaissance par une nouvelle.

Lancer un sort élémentaire. Certaines disciplines élémentaires vous permettent de lancer des sorts. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales d'incantation. Pour lancer l'un de ces sorts, vous utilisez son temps d'incantation et les règles habituelles, mais vous n'avez pas besoin de fournir de composante matérielle.

Quand vous atteignez le niveau 5 de moine, vous pouvez dépenser des points de ki supplémentaires pour augmenter le niveau d'un sort de discipline élémentaire que vous lancez, à condition qu'il dispose d'un effet amélioré quand l'incantateur le lance à un niveau supérieur à son niveau habituel, comme c'est le cas pour *mains brûlantes*. Le niveau du sort augmente de 1 par point de ki dépensé. Par exemple, si vous êtes un moine de niveau 5 et que vous utilisez ample frappe incandescente pour lancer *mains brûlantes*, vous pouvez dépenser 3 points de ki pour le lancer comme un sort de niveau 2 (le prix de base de l'utilisation de la discipline, c'est-à-dire 2, plus 1).

Le maximum de points de ki que vous pouvez dépenser pour lancer un sort est déterminé par votre niveau de moine, comme indiqué dans le tableau Sorts et points de ki, et inclut le prix de base en ki plus les points dépensés en plus pour augmenter le niveau.

Sorts et points de ki

Niveaux de moine	Maximum de points de ki par sort
5 à 8	3
9 à 12	4
13 à 16	5
17 à 20	6

Disciplines élémentaires

Les disciplines élémentaires sont présentées par ordre alphabétique. Si l'une d'elle requiert un niveau minimum, vous devez atteindre ce niveau avant de pouvoir l'apprendre.

Ample frappe incandescente. Vous pouvez dépenser 2 points de ki pour lancer *mains brûlantes*.

Chevaucher le vent (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points de ki pour lancer *vol* sur vous-même.

Crochets du serpent de feu. Quand vous utilisez l'action attaquer, à votre tour, vous pouvez dépenser 1 point de ki afin que des vrilles de feu émanent de vos poings et vos pieds. Pendant cette action et pour le reste du tour, l'allonge de vos attaques à mains nues augmente de 3 mètres. Si vous touchez votre cible avec cette attaque, elle inflige des dégâts de feu et non des dégâts contondants. Vous pouvez dépenser un point de ki supplémentaire dès que l'attaque touche pour infliger 1d10 dégâts de feu supplémentaires.

Défense de la montagne éternelle (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points de ki pour lancer *peau de pierre* sur vous-même.

Façonnage de la rivière. Par une action, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour choisir une zone d'eau ou de glace d'au maximum 9 mètres de côté et située dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Vous pouvez changer l'eau en glace ou inversement dans cette zone et façonner la glace de cette zone comme bon vous semble. Vous pouvez augmenter ou diminuer la hauteur de la glace, creuser ou boucher une tranchée, ériger ou abattre un mur, former un pilier... L'amplitude de ces modifications ne peut pas excéder la moitié de la dimension la plus longue de la zone affectée. Par exemple, si vous affectez un carré de 9 mètres de côté, vous pouvez créer une colonne de glace de 4,50 mètres de haut au maximum, augmenter ou abaisser le niveau de la zone de 4,50 mètres, creuser une tranchée de 4,50 mètres de profondeur etc. En revanche, vous ne pouvez pas façonner la glace de manière à piéger ou blesser une créature présente dans la zone.

Flammes du phénix (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points de ki pour lancer *boule de feu*.

Forme brumeuse (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points de ki pour lancer *forme gazeuse* sur vous-même.

Fouet aqueux. Vous pouvez dépenser 2 points de ki par une action bonus pour créer un fouet constitué d'eau qui tire et pousse une créature afin de la déséquilibrer. Cette créature doit se situer dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité et, en cas d'échec, subit 3d10 dégâts contondants plus 1d10 dégâts contondants supplémentaires par point de ki qui vous avez dépensé en plus des 2 requis. De plus, vous pouvez faire tomber la cible ou la rapprocher de vous d'au maximum 7,50 mètres. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit la moitié des dégâts seulement et vous ne pouvez ni la faire tomber, ni la rapprocher de vous.

Gong du sommet (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points de ki pour lancer *briser*.

Harmonisation élémentaire. Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler brièvement les forces élémentaires voisines et générer l'effet de votre choix parmi les suivants.

- Créer un effet sensoriel instantané et inoffensif lié à l'air, à la terre, au feu ou à l'eau, comme une pluie d'étincelles, une bourrasque, une bruine légère ou le doux grondement de pierres qui roulent.
- Allumer ou éteindre instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Rafraîchir ou réchauffer jusqu'à 500 grammes de matière non-vivante pendant 1 heure.
- Façonner une quantité de terre, de feu, d'eau ou de brume capable de tenir dans un cube de 30 centimètres d'arrête de manière à lui donner une silhouette assez grossière de votre choix pendant 1 minute.

Poigne du vent du nord (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points de ki pour lancer *immobiliser un humanoïde*.

Poing de l'air comprimé. Vous créez une rafale d'air comprimé qui frappe sa cible comme un puissant coup de poing. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points de ki et choisir une créature située dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, elle subit 3d10 dégâts contondants plus 1d10 dégâts contondants pour chaque point de ki que vous dépensez en plus des 2 requis et vous pouvez repousser la cible jusqu'à 6 mètres de vous et la faire tomber à terre. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts et vous ne pouvez ni la repousser ni la faire tomber.

Poing des quatre tonnerres. Vous pouvez dépenser 2 points de ki pour lancer *vague tonnante*.

Rivière de la flamme affamée (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points de ki pour lancer *mur de feu*.

Ruée des esprits du vent. Vous pouvez dépenser 2 points de ki pour lancer *bourrasque*.

Souffle de l'hiver (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points de ki pour lancer *cône de froid*.

Vague de terre grondante (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points de ki pour lancer *mur de pierre*.

Les ordres monastiques

Les mondes de D&D regorgent de monastères et de traditions monacales. Dans les régions à forte coloration asiatique, comme le Shou Lung à l'est des *Royaumes Oubliés*, ces monastères sont associés aux traditions philosophiques et à la pratique des arts martiaux. Au Shou Lung, les écoles de la Main de fer, des Cinq Étoiles, du Poing du nord et de l'Étoile du sud enseignent différentes approches des disciplines physiques, mentales et spirituelles propres aux moines. Certains de ces monastères ont des annexes à l'ouest de Féérune, surtout dans les régions présentant une grande concentration d'immigrés Shou, comme Thesk et Porteouest.

D'autres traditions monacales dépendent de divinités appréciant l'excellence physique et la discipline mentale. Dans les *Royaumes Oubliés*, l'ordre de la Lune noire regroupe des moines dévoués à Shar, la déesse de la perte, et possèdent des communautés secrètes dans des collines isolées, des ruelles discrètes et des refuges souterrains. Les monastères d'Illmater, le dieu symbolisant la capacité à tout endurer, portent des noms de fleurs et les ordres qui y résident sont baptisés en l'honneur des grands héros du culte. Par exemple, les Disciples de Saint Sollars le deux fois martyrisé résident dans le monastère de la Rose jaune, près de Damara. Dans les monastères d'*Éberron*, les moines associent l'étude des arts martiaux avec une vie d'érudit. La plupart d'entre eux sont dévoués à l'Ost souverain. Dans le monde de *Dragonlance*, la majorité des moines sont des fidèles de Majere, le dieu de la réflexion et des pensées. Dans *Greyhawk*, une bonne partie des moines se consacrent à Xan Yae, la déesse du crépuscule et de la supériorité de l'esprit sur la matière ou bien à Zuoken, le dieu de la maîtrise mentale et physique.

Les moines maléfiques de la Confrérie écarlate de *Greyhawk* sont des fanatiques zélés qui ne se dévouent pas à un dieu mais aux croyances de leur nation et de leur race, à savoir que les humains d'origine suel sont destinés à régner sur le monde.



Paladin

Une humaine vêtue d'un harnois luisant sous le soleil malgré la poussière et la saleté accumulée après un long voyage dépose son épée et son bouclier pour poser les mains sur un homme mortellement blessé. Une lumière divine émane de ses paumes et l'homme ouvre de grands yeux étonnés alors que ses plaies se referment.

Enveloppé dans une cape noire qui le rend presque invisible, un nain accroupi derrière un affleurement rocheux observe en silence un groupe d'orcs qui célèbrent leur récente victoire. Il se glisse en silence parmi eux, murmure un serment et deux des orcs trépassent avant même de remarquer sa présence.

Ses cheveux argentés luisants dans un rayon de lumière qui ne semble illuminer que lui, un elfe éclate d'un rire exalté alors que sa lance brille du même éclat que ses yeux tandis qu'il frappe encore et encore le géant difforme dressé devant lui, jusqu'à ce que sa lumière triomphe des ignobles ténèbres du géant.

Quelles que soient leurs origines et leur mission, tous les paladins sont unis dans leur lutte contre les forces du mal. Que le paladin prête serment devant l'autel d'un dieu en présence d'un prêtre, dans une clairière sacrée devant des esprits de la nature et des créatures féeriques ou dans un élan de chagrin et de désespoir avec les morts pour seuls témoins, ce serment est un lien puissant, une source d'énergie qui transforme un combattant dévoué en champion béni.

Au nom de la justice

Un paladin jure de défendre la justice et la vertu, de protéger tout ce qui est bon contre l'avancée des ténèbres et de traquer les forces du mal où qu'elles se terrent. Les paladins ne se concentrent pas tous sur les mêmes aspects de la vertu, mais ils sont tous liés par le serment qu'ils ont prêté et qui leur accorde les pouvoirs dont ils ont besoin pour accomplir leur devoir sacré. Nombre de paladins sont des fidèles de divinités bienveillantes mais les pouvoirs d'un tel individu peuvent tout aussi bien venir de sa dévotion envers la justice elle-même plutôt qu'envers un dieu.

Les paladins s'entraînent pendant des années pour apprendre l'art du combat et maîtriser toutes sortes d'armes et d'armures. Et pourtant, même ainsi, leurs talents militaires ne sont qu'un atout secondaire par rapport à la puissance magique dont ils disposent. Ils sont capables de soigner les malades et les blessés, de châtier les mauvaises gens et les morts-vivants et de protéger les innocents et tous ceux qui se joignent à eux dans leur combat pour la justice.

Loin d'une vie ordinaire

La vie du paladin est, par essence, une vie d'aventures. À moins qu'une blessure persistante ne le tienne à l'écart de la carrière d'aventurier pour un temps, le paladin ne vit que pour se trouver sur la ligne de front du combat cosmique contre les forces du mal. Les guerriers sont déjà rares dans les rangs des milices et armées du monde, mais les véritables paladins sont encore moins nombreux. Quand ces combattants découvrent

Le paladin

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	—Emplacement de sorts par niveau de sort— 1	2	3	4	5
1	+2	Sens divin, imposition des mains	—	—	—	—	—
2	+2	Style de combat, incantation, châtiment divin	2	—	—	—	—
3	+2	Santé divine, serment sacré	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protection	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de serment sacré	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de courage	4	3	2	—	—
11	+4	Châtiment divin amélioré	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Contact purifiant	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude de serment sacré	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration d'auras	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2
20	+6	Aptitude de serment sacré	4	3	3	3	2

leur vocation, ils abandonnent leurs précédentes occupations et prennent les armes pour combattre le mal. Il arrive que leur serment les pousse à entrer au service de la couronne, en tant que dirigeants d'un groupe de chevaliers d'élite, mais même dans ce cas, leur loyauté va à la justice avant tout et non à un monarque ou un pays.

Un paladin qui part à l'aventure prend son travail très au sérieux. Il est bien rare qu'il explore une ruine antique ou une crypte poussiéreuse dans le seul but de ramener un trésor, en général, il agit ainsi dans l'intérêt d'une cause supérieure. Le mal rôde dans les donjons comme dans les forêts primitives et la victoire la plus modeste peut suffire à faire pencher la balance cosmique en défaveur du néant.

La création du paladin

L'essentiel pour un paladin reste la nature de sa quête sacrée. L'aptitude de classe liée au serment n'apparaît pas avant le niveau 3, cependant vous devriez l'anticiper en lisant la description des serments donnée à la fin de la section sur cette classe. Le personnage est-il un loyal serviteur du bien, fidèle aux dieux de la justice et de l'honneur, un chevalier saint à l'armure rutilante bien décidé à châtier le mal ? Est-il un glorieux champion de la lumière qui chérit toute beauté et se dresse contre l'ombre, un chevalier dont le serment se révèle l'héritier de traditions antérieures à bien des dieux ? Ou est-il un solitaire amer qui a juré de se venger d'individus incroyablement maléfiques, un chevalier que les dieux envoient comme un ange de la mort ou qui se laisse guider par sa soif de vengeance ? Dans l'annexe B, vous trouverez de nombreuses divinités que les paladins vénèrent dans tout le multivers comme Torm, Tyr, Heironéus, Paladine, Kiri-Jolith, Dol Arrah, la Flamme d'argent, Bahamut, Athéna, Rê-Horakthy et Heimdall.

Comment votre personnage a-t-il découvert sa vocation ? A-t-il entendu les murmures d'un dieu ou d'un ange invisible alors qu'il priait ? Un autre paladin a-t-il décelé son potentiel et a-t-il décidé de le former comme écuyer ? Ou un terrible événement (comme la destruction de son foyer) l'a-t-il poussé à entreprendre une quête ? Peut-être a-t-il découvert par hasard un bosquet sacré ou une enclave elfique et s'est-il senti obligé de protéger ces refuges de bonté et de beauté ? Ou peut-être a-t-il toujours voulu être paladin, d'aussi loin qu'il se souvienne, comme s'il était né avec cet objectif gravé en son âme.

En tant que remparts contre les forces du mal, les paladins sont rarement d'alignement Mauvais. La plupart d'entre eux sont justes et charitables. Réfléchissez à la manière dont l'alignement de votre personnage teinte sa manière d'accomplir sa quête et son comportement devant les dieux et les mortels. Son alignement et son serment sont peut-être en harmonie mais son serment peut aussi représenter un idéal qu'il n'a pas encore atteint.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre paladin en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Force, la suivante au Charisme. Ensuite, choisissez l'historique de noble.

Aptitudes de classe

En tant que paladin, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de paladin après le niveau 1.

Maîtrises

Armures : toutes les armures, bouclier
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Athlétisme, Intimidation, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion.

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une arme de guerre et un bouclier ou (*b*) deux armes de guerre
- (*a*) cinq javelines ou (*b*) n'importe quelle arme de corps à corps courante
- (*a*) un paquetage d'ecclésiastique ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- une cotte de mailles et un symbole sacré

Sens divin

Vous ressentez le mal comme une odeur nauséabonde, tandis que le bien résonne comme une musique céleste à vos oreilles. Vous pouvez utiliser une action pour mettre vos sens en éveil afin de détecter de telles forces. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous savez où se trouve tout céleste, fiélon ou mort-vivant qui se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous et n'est pas caché derrière un abri total. Vous connaissez le type (céleste, fiélon ou mort-vivant) de chaque être dont vous ressentez la présence, mais vous ignorez son identité (le comte Strahd von Zarovich, vampire de son état, par exemple). Dans le même rayon, vous détectez aussi la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané, comme par exemple avec un sort comme *sanctification*.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Quand vous terminez un long repos, vous récupérez toutes les utilisations dépensées.

Imposition des mains

Votre contact béni peut guérir les blessures. Vous avez un réservoir de pouvoir de guérison qui se remplit quand vous terminez un long repos. Grâce à lui, vous pouvez redonner un nombre de points de vie égal à 5 fois votre niveau de paladin. Vous pouvez utiliser une action pour toucher une créature et puiser dans votre réserve afin de guérir cette créature en lui rendant un certain nombre de points de vie, qui ne peut pas dépasser le maximum de points restant dans votre réserve.

Vous pouvez aussi puiser 5 points de vie dans cette réserve de guérison pour soigner la victime d'une maladie ou d'un poison. Vous pouvez guérir plusieurs maladies ou neutraliser plusieurs poisons grâce à une seule imposition des mains, tant que vous payez séparément le prix de chaque acte de soin.

Cette aptitude n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Style de combat

Au niveau 2, vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas sélectionner deux fois un même style de combat, mais vous pouvez choisir un autre style plus tard.

Armes à deux mains

Quand vous faites 1 ou 2 sur un dé de dégâts pour une attaque avec une arme de corps à corps tenue à deux mains, vous pouvez lancer de nouveau le dé et vous devez conserver ce second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1 ou d'un 2. L'arme doit posséder la propriété deux mains ou polyvalente pour que vous puissiez bénéficier de cet avantage.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Duel

Quand vous maniez une arme de corps à corps d'une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Protection

Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision attaque une cible autre que vous qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage au jet d'attaque de l'assaillant. Vous devez porter un bouclier pour utiliser cette aptitude.

Incantation

En arrivant au niveau 2, vous avez appris à puiser dans la magie divine grâce à vos méditations et vos prières et vous êtes capable de lancer des sorts comme un clerc. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales régissant les incantations et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts du paladin.

Préparer et lancer des sorts

Le tableau d'évolution du paladin vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer vos sorts. Pour lancer un sort de paladin de niveau 1 ou plus, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous les emplacements dépensés après un long repos.

Choisissez dans la liste des sorts de paladin des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de paladin égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau de paladin (avec un minimum d'un sort). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Par exemple, si vous êtes un paladin de niveau 5, vous avez quatre emplacements de sort de niveau 1 et deux emplacements de sort de niveau 2. Avec une valeur de Charisme de 14, votre liste de sorts peut compter quatre sorts de niveau 1 ou 2, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soin des blessures*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un long repos, mais pour préparer une nouvelle liste de sorts de paladin vous devez passer du temps à prier et à méditer : au moins 1 minute par niveau de sorts pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

Vous utilisez le Charisme comme caractéristique d'incantation pour lancer les sorts de paladin car vos pouvoirs découlent de la force de votre conviction. Vous utilisez le Charisme dès qu'un sort de paladin vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous utilisez votre modificateur de Charisme quand vous calculez le DD du jet de sauvegarde d'un sort de paladin que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur de sort de combat = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un symbole sacré (voir le chapitre 5) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de paladin.

Châtiment divin

À partir du niveau 2, quand vous frappez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser un emplacement de sort pour infliger des dégâts radiants à cette créature en plus des dégâts normaux de l'arme. Vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 1, auquel vous ajoutez 1d8 par niveau de sorts supplémentaire jusqu'à un maximum de 5d8. Les dégâts subis sont augmentés d'1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

Santé divine

Au niveau 3, la magie divine qui vous anime vous immunise contre les maladies.

Serment sacré

Quand vous atteignez le niveau 3, vous prêtez un serment qui vous engage à tout jamais. Jusqu'à ce moment-là, vous étiez encore à un stade préparatoire, engagé, mais pas encore entièrement dévoué. Vous devez maintenant choisir entre le serment de dévotion, le serment des anciens ou le serment de la vengeance, détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre choix vous permet d'accéder à des aptitudes particulières aux niveaux 3, 7, 15 et 20, dont les sorts de serment et la canalisation d'énergie divine.

Sorts de serment

À chaque serment est associée une liste de sorts. Vous accédez à ces sorts aux niveaux indiqués dans la description du serment que vous avez choisi. Une fois que vous avez accès à ces sorts, vous les considérez comme préparés en permanence. Les sorts de serments ne sont pas comptabilisés dans le total des sorts que vous préparez chaque jour.

Si vous gagnez un sort de serment qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de paladin, vous le considérez quand même comme un sort de paladin en ce qui vous concerne.

Canalisation d'énergie divine

Votre serment vous permet de canaliser l'énergie divine pour alimenter vos effets magiques. Vous trouverez une description de vos options de canalisation d'énergie et de leur utilisation dans la section consacrée à votre serment.

Quand vous utilisez la canalisation d'énergie divine, vous choisissez quel effet vous souhaitez produire. Après avoir utilisé une fois cette aptitude, vous devez finir un court repos ou un long repos pour l'utiliser de nouveau.

Certains effets de canalisation d'énergie divine impliquent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet avec un paladin, son DD est égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de paladin.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5 vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une à chaque fois que vous choisissez l'action attaquer pendant votre tour.

Aura de protection

À partir du niveau 6, quand vous ou une créature amicale qui se trouve dans un rayon de 3 mètres doit faire un jet de sauvegarde, cette créature gagne un bonus à son jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (avec un bonus minimum de +1). Vous devez être conscient pour que ce bonus soit pris en compte.

Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 mètres.

Aura de courage

À partir du niveau 10, vous, ainsi que toute créature amicale qui se trouve à 3 mètres de vous, ne pouvez être terrorisé tant que vous êtes conscient.

Au niveau 18, le rayon de cette aura atteint 9 mètres.

Châtiment divin amélioré

Au niveau 11, vous débordez d'une telle puissance vertueuse que tous les coups que vous portez avec vos armes de corps à corps sont imprégnés d'énergie divine. Quand vous touchez une créature avec une arme de corps à corps, elle subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires. Si vous utilisez aussi votre aptitude châtiment divin lors de l'attaque, vous additionnez ces dégâts aux dégâts supplémentaires de votre châtiment divin.

Contact purifiant

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un sort qui vous affecte ou qui affecte une créature consentante que vous touchez.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum d'une fois). Vous récupérez les utilisations dépensées dès que vous terminez un long repos.

Serments sacrés

Pour devenir un paladin, vous devez prêter un serment qui vous engage à servir une cause juste et à combattre activement le mal. Un paladin prête son ultime serment quand il atteint le niveau 3. C'est le point culminant de son entraînement. Certains personnages qui ont suivi cette voie ne se considèrent pas comme de véritables paladins tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3 et prêté ce serment. Pour d'autres, ce serment n'est qu'une formalité, une manière d'officialiser ce qui a toujours été vrai en leur for intérieur.

Serment de dévotion

Le serment de dévotion engage un paladin à suivre les idéaux de justice, de vertu et d'ordre les plus élevés. Parfois appelés cavaliers, chevaliers blancs ou guerriers saints, ces paladins incarnent l'idéal du chevalier en armure luisante, dont les actions sont guidées par l'honneur, la justice et le bien commun. Ces paladins respectent des codes de conduite d'une exigence extrême et certains d'entre eux, pour le meilleur ou pour le pire, s'attendent à ce que tout le monde fasse de même. De nombreux individus qui ont prêté ce serment sont des fidèles de divinités associées à la loi et au bien et ils font des préceptes de leur dieu l'aune à laquelle ils évaluent leur dévotion. Pour eux, les anges, les parfaits serviteurs du bien, représentent des

idéaux et ils intègrent des représentations d'ailes angéliques sur leur casque ou leurs armoiries.

Préceptes de dévotion

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de dévotion varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

Honnêteté. Ne mentez pas. Ne trichez pas. Que votre parole une fois prononcée soit une promesse.

Courage. N'ayez jamais peur d'agir, même s'il est sage d'être prudent.

Compassion. Aidez les autres, protégez les faibles et punissez ceux qui les menacent. Montrez-vous clément envers vos ennemis si cela s'avère sage.

Honneur. Traitez bien votre prochain et laissez vos actions honorables être un exemple pour eux. Faites autant de bien que possible en causant le moins de mal.

Devoir. Soyez responsable de vos actions et de leurs conséquences, protégez ceux qui vous sont confiés et obéissez à ceux qui disposent d'une juste autorité sur vous.

Sorts de serment

Vous avez accès aux sorts de paladin de la liste suivante.

Sorts du serment de dévotion

Paladin Niveau	Sorts
3	*protection contre le mal et le bien, sanctuaire*
5	*restauration inférieure, zone de vérité*
9	*dissipation de la magie, lueur d'espoir*
13	*gardien de la foi, liberté de mouvement*
17	*colonne de flamme, communion*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez serment au niveau 3, vous pouvez utiliser votre aptitude canalisation d'énergie divine de deux façons différentes.

Arme sacrée. Vous pouvez utiliser une action pour utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine et insuffler de l'énergie positive dans l'arme que vous tenez en main. Pendant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque que vous faites avec cette arme (avec un bonus minimum de +1). Une lumière vive se dégage de l'arme sur un rayon de 6 mètres et s'atténue en lumière faible sur un rayon de 6 mètres supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient pour la durée de cet effet.

Vous pouvez mettre un terme à cet effet lors de votre tour en même temps que vous effectuez une autre action. Si vous ne tenez plus l'arme ou que vous perdez conscience, l'effet prend fin.

Renvoi des impies. Vous pouvez dépenser une action pour utiliser l'aptitude canalisation d'énergie divine et, en brandissant votre symbole sacré, prononcer une prière contre les fiélons et les morts-vivants. Dans un rayon de 9 mètres, chaque fiélon et mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est sous l'effet du renvoi pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Une créature sous l'effet d'un renvoi doit passer ses tours à s'éloigner aussi loin de vous que possible et elle ne peut pas volontairement s'approcher à moins de 9 mètres de vous. Elle est aussi dans l'impossibilité d'utiliser des réactions. Elle peut seulement exécuter l'action se précipiter ou essayer d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où aller, elle peut utiliser l'action esquiver.

Rompre votre serment

Un paladin fait son possible pour respecter une éthique très exigeante, mais même le plus vertueux d'entre eux est faillible. Parfois, suivre le droit chemin demande trop d'efforts. Parfois, une situation exige de choisir entre le moindre de deux maux. Et parfois, dans le feu de l'action, un paladin transgresse les règles auxquelles il a juré de se plier.

Un paladin qui a rompu son serment cherche généralement l'absolution auprès d'un clerc qui partage sa foi ou d'un paladin issu du même ordre que lui. En signe de pénitence, il peut par exemple passer une nuit à prier, jeûner ou accomplir un acte d'abnégation similaire. Après un rite de confession et de pardon, le paladin peut prendre un nouveau départ.

Si le paladin a volontairement brisé son serment et ne montre aucun signe de repentir, les conséquences sont plus sérieuses. Par exemple, le MD peut décider qu'un paladin impénitent doit abandonner cette classe et en choisir une autre ou peut-être opter pour la classe de parjure du *Guide du maître.*

Aura de dévotion

À partir du niveau 7, vous et les créatures amicales qui se trouvent à 3 mètres de vous ne pouvez pas être charmé tant que vous êtes conscient.

Au niveau 18, le rayon de cette aura s'étend à 9 mètres.

Pureté de l'esprit

À partir du niveau 15, vous êtes toujours sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien.*

Halo sacré

Au niveau 20, vous pouvez utiliser une action pour émettre une aura solaire. Pendant une minute, une lumière vive émane de vous dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans les 9 mètres suivants.

Quand une créature ennemie commence son tour dans la lumière vive, elle subit 10 dégâts radiants.

Pendant tout le temps que perdure ce halo, vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les fiélons et les morts-vivants.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude une fois, vous devez terminer un long repos avant de l'utiliser de nouveau.

Serment des anciens

Le serment des anciens est aussi vieux que la race elfique et les rituels des druides. On appelle parfois ses paladins les chevaliers féeriques, verts ou cornus. Ils se rangent du côté des forces de la lumière dans la lutte cosmique contre les ténèbres parce qu'ils aiment tout ce qui est beau et générateur de vie en ce monde, pas forcément parce qu'ils croient en un idéal d'honneur, de courage et de justice. Ils ornent leurs armures et leurs habits de représentations d'éléments en pleine croissance, comme des feuilles, des andouillers ou des fleurs, afin de montrer leur détermination à protéger la vie et la lumière.

Préceptes des anciens

Les préceptes du serment des anciens existent depuis d'innombrables siècles. Ils privilégient le bien, avant les concepts de loi et de chaos et possèdent quatre piliers très simples.

Ravivez la lumière. Grâce à vos actes miséricordieux, à votre bonté et à votre clémence, ravivez la flamme de l'espoir dans le monde et repoussez le désespoir.

Protégez la lumière. Partout où le monde abrite de la bonté, de la beauté, de l'amour et des rires, dressez-vous



contre les malveillants qui voudraient les détruire. Là où la vie prospère, élevez-vous contre les forces qui voudraient rendre le monde stérile.

Préservez votre propre lumière. Réjouissez-vous des chants et des rires, de la beauté et de l'art. Si vous laissez la lumière mourir en votre propre cœur, vous ne pourrez pas la défendre dans le monde.

Devenez lumière. Devenez une vive lumière pour guider tous ceux qui vivent dans le désespoir. Laissez la lumière de votre joie et de votre courage briller dans chacun de vos exploits.

Sorts de serment

Vous avez accès aux sorts de paladin de la liste suivante.

Sorts du serment des anciens

Paladin Niveau	Sorts
3	*communication avec les animaux, frappe piégeuse,*
5	*pas brumeux, rayon de lune*
9	*croissance végétale, protection contre les énergies*
13	*peau de pierre, tempête de grêle*
17	*communion avec la nature, passage par les arbres*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez ce serment au niveau 3, vous gagnez les deux options de canalisation d'énergie divine suivantes.

Colère de la nature. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour invoquer des forces primitives capables d'enchevêtrer un ennemi. Par une action, vous générez des lianes spectrales qui sortent de terre et s'enroulent autour d'une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 3 mètres autour de vous. Cette créature doit alors faire un jet de Force ou de Dextérité (à elle de choisir) sans quoi elle est entravée. Tant que les lianes la retiennent, elle réitère son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Dès qu'elle réussit un jet, elle se libère et les lianes disparaissent.

Renvoi de l'athée. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour prononcer d'antiques paroles douloureuses aux oreilles des fées et des fiélons. Par une action, vous brandissez votre symbole sacré et toutes les fées ou tous les fiélons qui vous entendent et se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de vous doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Ceux qui échouent sont chassés pendant une minute ou jusqu'à ce qu'ils subissent des dégâts.

Une créature chassée doit passer ses tours à s'éloigner de vous, aussi loin que possible, et ne peut pas s'avancer volontairement sur un emplacement situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Elle est également incapable d'exécuter une réaction. Au niveau de ses actions, elle est limitée à l'action se précipiter et peut tenter d'échapper à un éventuel effet l'empêchant de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où aller, elle peut utiliser l'action esquiver.

Si la créature dissimule sa véritable apparence derrière une illusion, un changement d'apparence ou un autre effet, la vérité apparaît aux yeux de tous pendant le renvoi.

Aura de résistance

À partir du niveau 7, la magie des anciens vous drape d'un voile si épais qu'elle tisse une sorte de protection occulte autour de vous. Vous et toutes les créatures amicales situées dans un rayon de 3 mètres bénéficiez d'une résistance aux dégâts des sorts.

Au niveau 18, le rayon de l'aura passe à 9 mètres.

Sentinelle immortelle

À partir du niveau 15, quand vous tombez à 0 point de vie sans mourir sur-le-champ, vous pouvez décider de tomber à seulement 1 point de vie. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

De plus, vous ne souffrez d'aucun inconvénient lié au vieillissement et personne ne peut vous faire vieillir par magie.

Champion antique

Au niveau 20, vous prenez la forme d'une antique force de la nature et revêtez l'apparence de votre choix. Par exemple, votre peau peut devenir verte ou prendre la consistance de l'écorce, vos cheveux peuvent se changer en feuilles ou en mousse ou bien vous pouvez arborer des andouillers ou une crinière de lion.

Vous vous transformez en utilisant votre action et, pendant une minute, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Au début de chacun de vos tours, vous récupérez 10 points de vie.
- Vous pouvez lancer n'importe quel sort de paladin d'une durée d'incantation habituelle d'une action par une action bonus.
- Les créatures ennemies qui se trouvent à 3 mètres de vous sont désavantagées lors des jets de sauvegarde contre vos sorts de paladin et vos options de canalisation d'énergie divine.
- Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Serment de vengeance

Le serment de vengeance est un vœu solennel promettant de punir les coupables de crimes horribles. Quand les forces du mal massacrent des villageois impuissants, quand tout un peuple se retourne contre la volonté des dieux, quand une guilde de voleurs devient trop violente et trop puissante, quand un dragon fait un carnage dans les campagnes... pendant toutes ces périodes troublées, des paladins prêtent un serment de vengeance, afin de rétablir la paix. Ces paladins que l'on appelle parfois des vengeurs ou des chevaliers noirs se préoccupent bien plus d'administrer la justice que de veiller à leur propre pureté.

Préceptes de la vengeance

Les préceptes d'un serment de vengeance varient d'un paladin à l'autre, mais ils traitent tous du châtiment des malfaisants, en usant de tous les moyens nécessaires. Un paladin qui prête un tel serment à prêt à tout sacrifier, y compris sa propre vertu,

pour punir les malfaisants, il est donc souvent Neutre ou Loyal Neutre. Ses principes de base sont d'une simplicité brutale.

Combattre le plus grand des maux. Entre combattre mon ennemi juré ou un mal moindre, je choisis de combattre le pire des deux maux.

Pas de pitié pour les malfaisants. Un ennemi ordinaire peut gagner ma pitié, mais pas mes ennemis jurés.

Par tous les moyens nécessaires. Je ne peux pas laisser mes scrupules m'empêcher d'exterminer mes ennemis.

Compensation. Si mes ennemis ravagent le monde, c'est parce que je n'ai pas réussi à les arrêter. Je dois aider tous ceux qui ont souffert de leurs méfaits.

Sorts de serment

Vous avez accès aux sorts de paladin de la liste suivante.



Sorts du serment de vengeance

Paladin Niveau	Sorts
3	*fléau, marque du chasseur*
5	*immobiliser un humanoïde, pas brumeux*
9	*hâte, protection contre les énergies*
13	*bannissement, porte dimensionnelle*
17	*immobiliser un monstre, scrutation*

Canalisation d'énergie divine

Quand vous prêtez ce serment, au niveau 3, vous gagnez les deux options de canalisation d'énergie divine suivantes.

Conspuer l'ennemi. Par une action, vous brandissez votre symbole sacré et proférez une prière accusatrice en utilisant la canalisation d'énergie divine. Choisissez une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, à moins qu'elle ne soit immunisée contre la terreur. Les fiélons et les morts-vivants sont désavantagés lors de ce jet de sauvegarde.

Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est terrorisée pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'elle est terrorisée, sa vitesse passe à 0 et elle ne peut pas bénéficier d'un bonus à la vitesse.

Si elle réussit son jet, sa vitesse est réduite de moitié pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Jurer inimitié. Par une action bonus, vous pouvez jurer inimitié à une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 3 mètres en utilisant votre canalisation d'énergie divine. Vous êtes avantagé lors des jets d'attaque contre cette créature pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle descende à 0 point de vie ou tombe inconsciente.

Infatigable vengeur

Au niveau 7, votre concentration surnaturelle vous aide à couper la retraite de vos ennemis. Quand vous touchez un ennemi avec une attaque d'opportunité, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse tout de suite après l'attaque, lors de la même réaction. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Âme vengeresse

À partir du niveau 15, l'autorité avec laquelle vous « jurez inimitié » vous donne un ascendant encore plus grand sur votre adversaire. Quand une créature sous l'effet de cette aptitude porte une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque armée contre elle si elle est à portée.

Ange de la vengeance

Au niveau 20, vous pouvez prendre la forme d'un ange vengeur. Vous vous transformez par une action et, pendant une heure, bénéficiez des avantages suivants.

Des ailes vous poussent dans le dos et vous offrent une vitesse de vol de 18 mètres.

Vous exsudez une aura de menace dans un rayon de 9 mètres. Quand un ennemi commence son tour au sein de l'aura ou y pénètre pour la première fois durant une bataille, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est terrorisé à votre vue pendant une minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Les jets d'attaque à l'encontre de la créature terrorisée sont avantagés.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir y recourir de nouveau.



Rôdeur

Un humain à l'air féroce et sauvage se glisse seul dans les ombres de la forêt, sur les traces des orcs qui, il le sait, prévoient d'attaquer une ferme voisine. Une épée courte dans chaque main, il se transforme en un véritable tourbillon d'acier et abat ses ennemis les uns après les autres.

Une elfe esquive un cône d'air gelé d'une roulade, se redresse dans le même mouvement et décoche une flèche sur le dragon blanc. Ignorant les vagues de terreur qui émanent de son ennemi comme le froid de son souffle, elle tire flèche sur flèche, cherchant à atteindre la jointure entre les épaisses écailles du dragon.

Un demi-elfe lève la main et siffle à l'attention du faucon qui tournoie au-dessus de lui, le rappelant à ses côtés. Il lui murmure quelques instructions en elfique et désigne l'hibours qu'il traque depuis peu, envoyant le rapace distraire la créature tandis qu'il bande son arc.

Les rôdeurs montent une garde éternelle loin de l'animation des villes et des villages, après les haies qui protègent les fermes les plus éloignées, au milieu des arbres des forêts denses ou au-delà de vastes plaines.

De redoutables chasseurs

Combattants des étendues sauvages, les rôdeurs se spécialisent dans la traque des monstres menaçant les abords de la civilisation : les pillards humanoïdes, les bêtes et monstruosités en maraude, les terrifiants géants ou encore les dangereux dragons. Ils apprennent à traquer leur proie à la manière des prédateurs, en se déplaçant en silence et en se dissimulant dans les sous-bois ou les pierriers. Leur entraînement se concentre sur les techniques les plus utiles vis-à-vis des ennemis qu'ils se sont choisis.

Les rôdeurs connaissent si bien la nature qu'ils sont capables de lancer des sorts en puisant dans sa puissance, à la manière des druides. Tout comme leurs aptitudes de combat, ces sorts visent à améliorer leur vitesse, leur discrétion et leurs talents de chasseur. Les rôdeurs affûtent leurs compétences et leurs capacités afin d'atteindre un objectif bien défini : protéger les terres frontalières.

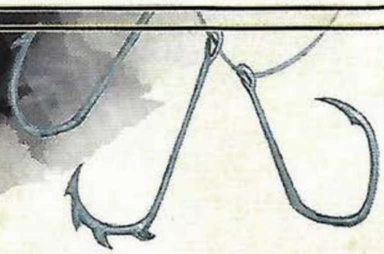
Des aventuriers indépendants

Le rôdeur peut gagner sa vie comme chasseur, guide ou pisteur, mais sa véritable vocation consiste à défendre les abords de la civilisation contre les monstres et les hordes d'humanoïdes venus des contrées sauvages. Dans certaines régions, les rôdeurs se rassemblent en ordres secrets ou joignent leurs forces à celles des cercles de druides. Cependant, nombre de rôdeurs sont des solitaires invétérés qui savent bien que, si un dragon ou un groupe d'orcs attaque, ils formeront sûrement la première (et peut-être la dernière) ligne de défense.

La farouche indépendance des rôdeurs en fait de parfaits aventuriers car ils sont habitués à vivre loin du confort d'un lit douillet et d'un bon bain chaud. Face aux aventuriers ayant grandi en ville et se plaignent des rudes conditions de la vie en extérieur, les rôdeurs réagissent avec un mélange d'amusement, de frustration et de compassion. Cependant, ils comprennent vite que les aventuriers capables de se battre contre les ennemis de la civilisation méritent bien qu'on les supporte : les citadins choyés sont peut-être incapables de se nourrir ou de trouver de l'eau potable dans la nature, mais ils compensent ces faiblesses de bien des manières.

LE RÔDEUR

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts connus	—Emplacement de sorts par niveau de sort— 1	2	3	4	5
1	+2	Ennemi juré, explorateur-né	—	—	—	—	—	—
2	+2	Style de combat, incantation	2	2	—	—	—	—
3	+2	Archétype de rôdeur, vigilance primitive	3	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2	—	—	—
6	+3	Amélioration d'ennemi juré et d'explorateur-né	4	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude d'archétype de rôdeur	5	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristiques, traversée des terrains	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Amélioration d'explorateur-né, camouflage naturel	6	4	3	2	—	—
11	+4	Aptitude d'archétype de rôdeur	7	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Amélioration d'ennemi juré, disparition	8	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude d'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur d'ennemis	11	4	3	3	3	2



LA CRÉATION DU RÔDEUR

Lorsque vous créez votre rôdeur, réfléchissez à la nature de l'entraînement qui lui a permis d'obtenir ses capacités si particulières. S'est-il entraîné avec un unique mentor, parcourant les étendues sauvages avec lui jusqu'à maîtriser le mode de vie du rôdeur ? A-t-il abandonné son apprentissage avant la fin ou son maître s'est-il fait tuer ? Peut-être par le type de monstres qu'il a ensuite choisi comme ennemi juré ? Ou peut-être a-t-il développé ses talents au sein d'un groupe de rôdeurs affiliés à un cercle druidique et connaît-il la mystique aussi bien que la nature ? Il peut aussi être un autodidacte, un reclus qui a appris à se battre, à suivre une piste et même à puiser dans la magie de la nature parce qu'il n'a pas eu d'autre choix pour survivre dans les étendues sauvages.

D'où vient sa haine pour un type d'ennemis en particulier ? Un monstre a-t-il tué un être cher ou détruit son village natal ? A-t-il été si souvent témoin des déprédations de ce genre de monstre qu'il s'est juré d'y mettre un frein ? Sa carrière d'aventurier s'inscrit-elle dans la continuité de son travail de protection des terres frontalières ou représente-t-elle un changement significatif ? Pourquoi a-t-il rejoint un groupe d'aventuriers ? A-t-il du mal à enseigner la vie dans la nature à ses nouveaux alliés ou est-il heureux qu'ils soulagent sa solitude ?

LA CRÉATION RAPIDE

Vous pouvez créer rapidement votre rôdeur en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Dextérité, la suivante à la Sagesse. (Certains rôdeurs se concentrant sur le combat à deux armes privilégient toutefois la Force par rapport à la Dextérité). Ensuite, choisissez l'historique de sauvageon.

APTITUDES DE CLASSE

En tant que rôdeur, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur
Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de rôdeur après le niveau 1

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, bouclier
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité
Compétences : choisissez trois compétences parmi : Athlétisme, Discrétion, Dressage, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité et Survie.

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une armure d'écailles ou (*b*) une armure de cuir.
- (*a*) deux épées courtes ou (*b*) deux armes courantes de corps à corps
- (*a*) un paquetage d'exploration souterraine ou (*b*) un paquetage d'explorateur
- un arc long et un carquois contenant 20 flèches

Ennemi juré

Dès le niveau 1, vous avez une expérience significative quand il s'agit d'étudier, de traquer, de chasser et même de parler à un certain type d'ennemi.

Choisissez un type d'ennemi juré : aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, morts-vivants, plantes ou vases. Alternativement, vous pouvez choisir deux races d'humanoïdes (comme les gnolls et les orcs) comme ennemis jurés.

Vous êtes avantagé sur les tests de Sagesse (Survie) pour traquer vos ennemis jurés, ainsi que sur les tests d'Intelligence permettant de se remémorer des informations les concernant.

Quand vous gagnez cette aptitude, vous apprenez aussi une langue de votre choix qui est parlée par l'un de vos ennemis jurés, dans la mesure où ils savent parler.

Vous choisissez un nouvel ennemi juré ainsi qu'une langue qui lui est associée au niveau 6 puis au niveau 14. Ces choix devraient être faits en fonction du type de monstres que vous avez rencontrés pendant vos aventures.

Explorateur-né

Vous connaissez bien un certain type d'environnement naturel et vous avez des facilités à voyager et survivre dans ce type de région. Choisissez un terrain de prédilection parmi : arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, Ombreterre ou plaine. Quand vous faites un test d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain de prédilection, votre bonus de maîtrise est doublé si vous utilisez une compétence que vous maîtrisez.

Lorsque vous voyagez une heure ou plus sur votre terrain de prédilection, vous gagnez les avantages suivants :

- Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de votre groupe.
- Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf s'il est soumis à un effet magique.
- Même si vous avez commencé une autre activité pendant votre voyage (comme chercher de la nourriture, naviguer ou pister), vous restez vigilant.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement tout en conservant une allure normale.
- Quand vous cherchez de la nourriture, vous trouvez deux fois plus de nourriture que normalement.
- Si vous pistez d'autres créatures, vous pouvez déterminer leur nombre exact, leur taille et le moment où elles ont traversé la zone que vous examinez.

Au niveau 6 et au niveau 10 vous pouvez choisir un terrain de prédilection supplémentaire.

Style de combat

Au niveau 2, vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat, mais vous pouvez choisir un autre style plus tard.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance.

Combat à deux armes

Quand vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.



Duel

Quand vous maniez une arme de corps à corps d'une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts infligés avec cette arme.

Incantation

Quand vous arrivez au niveau 2, vous apprenez à utiliser l'essence magique qui se trouve dans la nature pour lancer des sorts, un peu comme le ferait un druide. Reportez-vous au chapitre 10 pour en savoir plus sur les règles d'incantation et au chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts de rôdeur.

Emplacements de sorts

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du rôdeur le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez dépensés après un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *amitié avec les animaux* et que vous avez un emplacement de sort de niveau 1 et un autre de niveau 2 encore disponibles, vous pouvez lancer *amitié avec les animaux* en utilisant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts de rôdeur.

La colonne Sorts connus du tableau d'évolution du rôdeur vous indique à quels niveaux vous apprenez de nouveaux sorts de rôdeur de votre choix. Vous ne pouvez par contre apprendre que des sorts que vous êtes en mesure de lancer grâce à vos emplacements de sorts. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 5 de rôdeur, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de rôdeur que vous connaissez et le



remplacer par un autre sort de la liste de sorts de rôdeur. Il doit aussi s'agir d'un sort que vous êtes en mesure de lancer.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de rôdeur est la Sagesse, car votre magie découle de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Sagesse afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de rôdeur que vous avez lancé et pour faire une attaque avec un sort de rôdeur.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous choisissez un archétype auquel vous vous efforcer d'adhérer : chasseur ou maître des bêtes. Tous les deux sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

Vigilance primitive

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser une action et dépenser un emplacement de sort de rôdeur pour exacerber votre vigilance et ouvrir vos sens à la région qui vous entoure. Pendant un nombre de minutes équivalent au niveau de l'emplacement de sort que vous avez dépensé, vous pouvez déterminer si les créatures des types suivants se trouvent dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de vous (si vous êtes sur votre terrain de prédilection, ce rayon est de 9 kilomètres) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants. Cette aptitude ne vous permet pas de savoir où se trouvent ces créatures ni combien elles sont.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.



Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Traversée des terrains

À partir du niveau 8, traverser des terrains difficiles ne vous coûte plus de mouvement supplémentaire. Vous pouvez aussi traverser la végétation non magique sans qu'elle vous ralentisse ou vous inflige des dégâts si elle a des épines ou présente un quelconque risque de ce type.

En plus de cela, vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre les plantes manipulées ou créées par magie afin de gêner les déplacements, comme par exemple celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Camouflage naturel

À partir du niveau 10, vous pouvez passer une minute à créer de quoi vous camoufler. Vous devez pour cela avoir accès à de la boue, de la terre, des plantes, de la suie et d'autres matériaux naturels avec lesquels créer votre camouflage.

Une fois grimé, vous pouvez tenter de vous cacher en vous plaquant contre une surface solide, comme un arbre ou un mur, qui est au moins aussi grande et large que vous. Vous gagnez un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) tant que vous restez immobile et ne faites pas d'action. Dès que vous bougez ou choisissez de faire une action ou une réaction, vous devez vous camoufler de nouveau pour regagner ce bonus.

Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser l'action se cacher comme action bonus lors de votre tour. Vous arrivez aussi à échapper aux tentatives de pistage par tout moyen non magique, sauf si vous laissez sciemment des traces de votre passage.

Sens sauvages

Au niveau 18 vous gagnez des sens surnaturels qui vous aident à combattre les créatures que vous ne pouvez pas voir. Quand vous attaquez une créature que vous ne voyez pas, le fait de ne pas la voir ne vous désavantage pas sur vos jets d'attaque contre elle.

Vous arrivez aussi à percevoir l'endroit où se trouve toute créature invisible dans un rayon de 9 mètres, dans la mesure où elle n'est pas cachée et que vous n'êtes ni aveuglé ni assourdi.

Tueur d'ennemis

Au niveau 20, vous avez développé un talent exceptionnel pour chasser vos ennemis. Une fois par tour, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ajouter votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque portée contre l'un de vos ennemis jurés. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude avant ou après avoir jeté les dés, mais vous devez vous être décidé avant que les effets de ce jet aient été appliqués.

Archétypes de rôdeur

Les idéaux du rôdeur se déclinent généralement en deux types de spécialisations : le chasseur et le maître des bêtes.

Chasseur

Adopter l'archétype du chasseur signifie accepter votre place comme rempart entre la civilisation et les terreurs qui hantent

la nature. En suivant la voie du chasseur, vous apprenez des techniques spécifiques vous permettant d'affronter diverses menaces, que ce soit des ogres déchaînés, des hordes d'orcs, d'immenses géants ou de terrifiants dragons.

La proie du chasseur

Au niveau 3, vous pouvez choisir l'une des trois aptitudes suivantes.

Tueur de colosses. Votre ténacité vous permet de venir à bout des plus terribles ennemis. Quand vous réussissez à toucher une créature avec une attaque armée, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires si elle possède moins de points de vie que son maximum. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de géants. Quand une créature de taille Grande ou supérieure qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et dans votre champ de vision vous attaque, que cette attaque soit réussie ou ratée, vous pouvez utiliser votre réaction pour riposter sur-le-champ.

Briseur de hordes. Une fois par tour, quand vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez attaquer une seconde fois avec la même arme en visant une autre créature, dans la mesure où celle-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature et à portée de votre arme.

Tactiques défensives

Au niveau 7, vous choisissez l'une des trois aptitudes suivantes.

Échapper à la horde. Les attaques d'opportunité qui sont portées contre vous sont désavantagées.

Défense contre les attaques multiples. Quand une créature vous touche avec une attaque, vous gagnez un bonus de +4 à la CA contre toutes les autres attaques que peut faire cette créature pour le reste du tour.

Moral d'acier. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous choisissez l'une des deux aptitudes suivantes.

Salve. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque à distance contre autant de créatures que vous le voulez, dans la mesure où elles se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour d'un point situé dans votre champ de vision et dans la zone de portée de votre arme. Vous devez avoir une munition pour chaque cible, comme à l'accoutumée, et vous lancez un jet d'attaque séparé pour chaque cible.

Attaque tourbillonnante. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de corps à corps contre autant de créatures que vous voulez dans la mesure où elles se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, en faisant un jet d'attaque séparé pour chaque créature.

Défense de chasseur supérieure

Au niveau 15, vous choisissez l'une des trois aptitudes suivantes.

Dérobade. Si vous subissez un effet, comme le souffle enflammé d'un dragon rouge ou un sort d'*éclair*, qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégât sur un succès.

Retour de bâton. Quand une créature hostile vous cible et rate son attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à répéter son attaque contre une autre créature (sauf elle-même) de votre choix.

Esquive instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts causés par cette attaque de moitié.

Maître des bêtes

Le maître des bêtes incarne l'amitié entre les races civilisées et les animaux. Le rôdeur et la bête partagent un même objectif et travaillent ensemble pour combattre les monstres qui menacent aussi bien la civilisation que la nature sauvage. Suivre la voie du maître des bêtes revient à se consacrer à un idéal et œuvrer en partenariat avec un animal qui sera votre compagnon et votre ami.

Compagnon du rôdeur

Au niveau 3, vous obtenez un compagnon animal qui vous suit dans toutes vos aventures et qui a l'habitude de combattre à vos côtés. Choisissez une bête de au maximum et d'une dangerosité de 1/4 ou moins (l'annexe D vous présente le profil du faucon, du mastiff et de la panthère en exemples). Ajoutez votre bonus de maîtrise à la CA de la bête, ainsi qu'à ses jets d'attaque et de dégâts et aux jets de sauvegarde et de compétence qu'elle maîtrise. Son maximum de points de vie est égal au maximum habituel de son espèce ou à quatre fois votre niveau de rôdeur (prendre le plus élevé). Comme toute créature, elle peut dépenser des dés de vie lors d'un court repos pour récupérer des points de vie.

La bête vous obéit de son mieux. Elle agit à son tour à votre initiative mais n'entreprend aucune action à moins que vous ne le lui ordonniez. À votre tour, vous pouvez lui donner un ordre verbal pour qu'elle se déplace à l'endroit de votre choix (sans que cela vous coûte une action). Vous pouvez utiliser votre action pour lui ordonner oralement d'exécuter l'action attaquer, se précipiter, se désengager, esquiver ou aider. Une fois que vous possédez l'aptitude attaque supplémentaire, vous pouvez vous-même effectuer une attaque armée lorsque vous ordonnez à la bête d'exécuter l'action attaquer.

Si vous êtes absent ou neutralisé, la bête agit de son propre chef et s'efforce de se protéger et de vous protéger. Elle n'a pas besoin de recevoir un ordre de votre part pour exécuter une réaction, comme une attaque d'opportunité.

Quand vous voyagez sur votre terrain de prédilection en compagnie de la bête uniquement, vous pouvez vous déplacer discrètement à votre allure normale.

Si la bête meurt, vous pouvez vous lier avec une nouvelle à condition de passer 8 heures à tisser un lien avec une bête qui n'est pas hostile envers vous et remplit les conditions requises.

Entraînement exceptionnel

À partir du niveau 7, à votre tour et quand votre compagnon animal n'attaque pas, vous pouvez utiliser une action bonus pour lui ordonner d'entreprendre à son tour l'action se précipiter, se désengager, esquiver ou aider.

Fureur bestiale

À partir du niveau 11, votre compagnon animal peut exécuter deux attaques quand vous lui demander d'effectuer l'action attaquer ou bien effectuer l'action attaques multiples s'il la connaît.

Partage des sorts

À partir du niveau 15, quand vous lancez un sort en vous prenant pour cible, vous pouvez aussi affecter votre compagnon animal s'il se trouve à 9 mètres ou moins de vous.





Roublard

Une halfeline fait signe à ses compagnons d'attendre et se glisse discrètement dans le couloir du donjon. Elle colle l'oreille à la porte, sort quelques outils et crochète la serrure en un éclair. Elle se fond alors dans les ombres tandis que son ami le guerrier s'avance pour ouvrir la porte d'un grand coup de pied.

Un humain se tapit dans les ombres d'une allée tandis que sa complice se prépare à jouer son rôle dans l'embuscade. Quand leur proie, un esclavagiste notoire, passe devant la ruelle, la demoiselle pousse un cri. L'esclavagiste vient voir de quoi il retourne mais la lame de l'assassin lui tranche la gorge avant qu'il ne puisse émettre un son.

Une gnome se retient de pouffer de rire alors qu'elle agite les doigts et soulève par magie le trousseau de clefs pendu à la ceinture du garde. En un instant, les clefs sont dans sa main, la porte de la cellule s'ouvre et elle est libre de fuir en compagnie de ses camarades.

Les roublards comptent sur leurs compétences, leur discrétion et les points faibles de leurs ennemis pour prendre le dessus, quelle que soit la situation. Ils ont un don pour trouver la solution adaptée à chaque problème et possèdent les ressources et la polyvalence indispensables au succès de tout groupe d'aventuriers.

Talent et précision

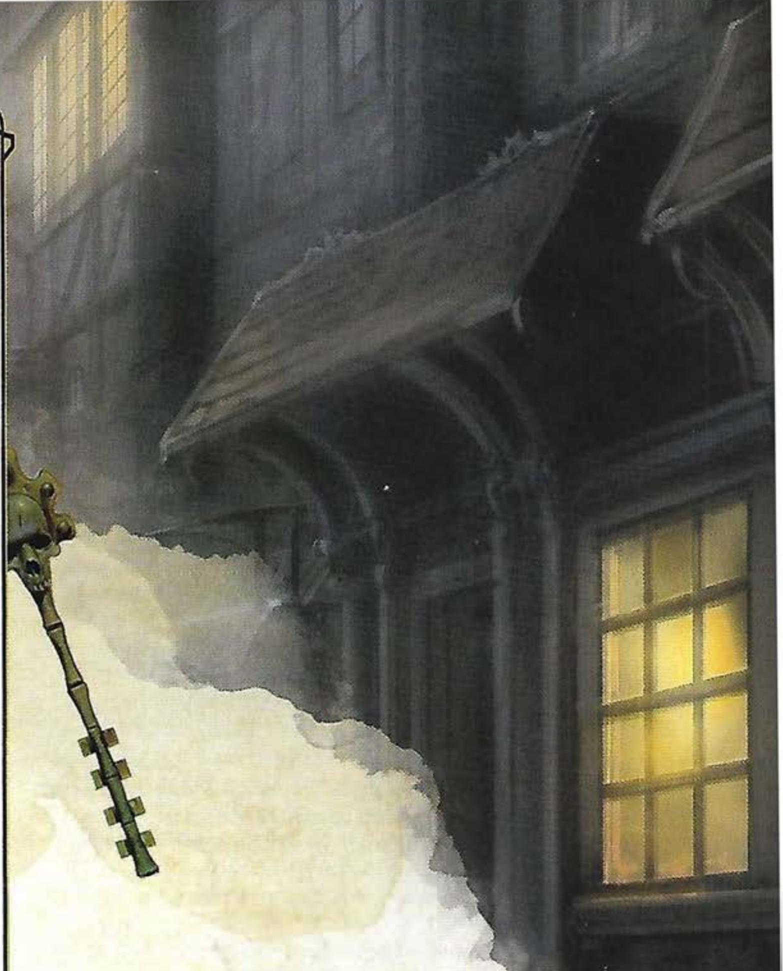
Les roublards s'efforcent tout autant de maîtriser un large éventail de talents que d'améliorer leurs capacités martiales, ce qui leur donne une diversité de compétences avec laquelle peu de personnages peuvent rivaliser. Nombre de roublards se concentrent sur la discrétion et la supercherie tandis que d'autres développent plutôt les aptitudes qui leur permettront de survivre dans un donjon, comme l'escalade, le désamorçage des pièges et l'ouverture des serrures.

Quand il s'agit de se battre, le roublard privilégie la ruse plutôt que la force brute. Il préfère porter une unique attaque bien précise, exactement là où elle fera le plus de dégâts, plutôt que d'épuiser sa cible avec une volée de coups. Les roublards ont un instinct surnaturel quand il s'agit d'éviter de s'exposer au danger et certains apprennent même quelques astuces magiques pour compléter leur arsenal.

Un mode de vie suspect

Toutes les villes et tous les villages comptent leur part de roublards. Ces derniers correspondent souvent aux pires stéréotypes de cette classe et gagnent leur vie en tant que cambrioleurs, assassins, tire-laine ou escrocs. Ils s'organisent souvent en guildes de voleurs ou familles de criminels mais beaucoup opèrent en indépendants, même s'il leur arrive de recruter des apprentis pour les assister dans leurs arnaques et leurs cambriolages. Quelques roublards gagnent honnêtement leur vie en tant que serruriers, enquêteurs ou exterminateurs de vermine (ce qui est un métier dangereux dans un monde où les égouts sont parfois occupés par des rats sanguinaires ou des rats-garous).

En tant qu'aventuriers, les roublards peuvent se trouver de n'importe quel côté de la loi. Certains sont des criminels endurcis qui décident de faire fortune en pillant des trésors





Le roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Attaque sournoise	Aptitudes
1	+2	1d6	Expertise, attaque sournoise, argot des voleurs
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Amélioration de caractéristiques
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Dérobade
8	+3	4d6	Amélioration de caractéristiques
9	+4	5d6	Aptitude d'archétype de roublard
10	+4	5d6	Amélioration de caractéristiques
11	+4	6d6	Talent
12	+4	6d6	Amélioration de caractéristiques
13	+5	7d6	Aptitude d'archétype de roublard
14	+5	7d6	Ouïe fine
15	+5	8d6	Esprit impénétrable
16	+5	8d6	Amélioration de caractéristiques
17	+6	9d6	Aptitude d'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	10d6	Coup de chance

tandis que d'autres partent à l'aventure pour échapper à la justice. Quelques-uns apprennent et développent des compétences expressément conçues pour s'infiltrer dans les ruines antiques et les cryptes secrètes en quête d'un trésor.

La création du roublard

Quand vous créez votre roublard, établissez ses relations avec la loi. A-t-il un passé (ou un présent) de criminel ? Est-il en fuite parce qu'il est hors-la-loi ou recherché par le maître d'une guilde de voleurs qu'il a courroucé ? Ou bien a-t-il quitté sa guilde en quête de risques plus importants et de récompenses à leur hauteur ? Est-ce la cupidité qui le pousse à partir à l'aventure ou bien un désir ou un idéal ?

Quel a été le déclencheur qui l'a amené à quitter ses activités précédentes ? Est-ce qu'une grande arnaque ou un cambriolage audacieux s'est affreusement mal passé et l'a obligé à redéfinir sa carrière ? Ou peut-être qu'il a eu la chance de réussir un vol juteux qui lui a permis d'échapper à une vie sordide. La soif de voyages l'a-t-elle appelé à quitter son foyer ? Peut-être qu'il a soudainement été séparé de sa famille ou de son mentor et qu'il a dû trouver de nouveaux moyens de gagner sa vie. Ou peut-être a-t-il rencontré un nouvel ami (un membre de son groupe d'aventuriers par exemple) qui lui a dévoilé de nouvelles possibilités pour gagner sa vie et employer ses talents si particuliers.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre roublard en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à la Dextérité. Pour la suivante, optez pour l'Intelligence si vous désirez le voir exceller en Investigation ou si vous envisagez l'archétype d'arnaqueur arcanique. Si vous préférez qu'il mette l'accent sur la supercherie et les interactions sociales, jetez plutôt votre dévolu sur le Charisme. Ensuite, choisissez l'historique de charlatan.

Aptitudes de classe

En tant que roublard, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de roublard après le niveau 1.

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épées courte
Outils : outils de voleur

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence
Compétences : choisissez quatre compétences parmi les suivantes : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Supercherie.



Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une rapière ou (*b*) une épée courte
- (*a*) un arc court et un carquois avec 20 flèches ou (*b*) une épée courte
- (*a*) un paquetage de cambrioleur, (*b*) un paquetage d'exploration souterraine, ou (*c*) un paquetage d'explorateur
- (*a*) une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux compétences que vous maîtrisez ou une compétence que vous maîtrisez et votre maîtrise des outils de voleurs. Votre bonus de maîtrise pour les deux capacités choisies est doublé pour tous les tests de compétences.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux autres maîtrises (parmi vos compétences ou les outils de voleur) et leur appliquer cet avantage.

Attaque sournoise

Dès le niveau 1 vous savez comment frapper subtilement et exploiter les moments d'inattention d'un adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous avez touchée avec une attaque si vous êtes avantagé sur le jet d'attaque. Votre attaque doit être portée avec une arme de finesse ou une arme à distance.

Vous n'avez pas besoin d'être avantagé sur le jet d'attaque si un autre ennemi de votre cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle, à condition que cet ennemi ne soit pas neutralisé et que vous ne soyez pas désavantagé sur votre jet d'attaque.

La quantité de dégâts supplémentaires que vous infligez évolue au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux, comme indiqué dans la colonne attaque sournoise du tableau d'évolution du roublard.

Argot des voleurs

Pendant votre entraînement de roublard, vous avez appris l'argot des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permet de cacher des messages dans des conversations en apparence innocentes. Seule une autre créature qui connaît l'argot des voleurs peut comprendre de tels messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un message de cette manière que pour l'exprimer clairement.

De plus, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles qui permettent de transmettre des messages courts et simples, qui indiquent par exemple si une zone est dangereuse, si vous entrez sur le territoire d'une guilde des voleurs, si un trésor se trouve à proximité, si des personnes qui habitent dans le coin sont des proies faciles ou s'ils accepteront de cacher des voleurs en fuite...

Ruse

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action sert uniquement à accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.

Archétype de roublard

Au niveau 3, vous choisissez un archétype auquel vous vous efforcer d'adhérer : voleur, assassin ou arnaqueur arcanique. Tous les trois sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières aux niveaux 3, 9, 13 et 17.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 10, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Esquive instinctive

À partir du niveau 5, quand un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts causés par cette attaque de moitié.

Dérobade

À partir du niveau 7, votre agilité vous permet d'éviter instinctivement certaines zones d'effets, comme le souffle enflammé d'un dragon rouge ou un sort de *tempête de grêle*. Si vous subissez un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

Talent

Au niveau 11, vous avez affiné vos compétences de prédilection à un point proche de la perfection. À chaque fois que vous faites un test de caractéristiques qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise au jet, si vous obtenez 9 ou moins sur le d20, vous pouvez considérer que vous avez fait 10.

Ouïe fine

À partir du niveau 14, tant que vous entendez ce qui passe autour de vous, vous êtes en mesure de déterminer la position de toute créature invisible ou cachée qui se trouve dans un rayon de 3 mètres.

Esprit impénétrable

Au niveau 15, votre force mentale s'est notablement renforcée. Vous maîtrisez maintenant les jets de sauvegarde de Sagesse.

Insaisissable

Au niveau 18, vous êtes tellement agile que vos ennemis ont rarement le dessus quand ils vous affrontent. Tant que vous n'êtes pas neutralisé, aucun jet d'attaque qui vous cible ne peut être avantagé.

Coup de chance

Au niveau 20, vous avez acquis la mystérieuse faculté d'obtenir un franc-succès quand vous en avez le plus besoin. Si vous attaquez une cible qui se trouve à votre portée et que vous ratez votre jet d'attaque, vous pouvez transformer cet échec

en une réussite. Alternativement, si vous échouez à un test de caractéristique, vous pouvez transformer le résultat du d20 en 20.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Archétypes de roublard

Tous les roublards partagent un certain nombre d'aptitudes et de comportements, notamment une tendance à perfectionner leurs compétences, des techniques de combat aussi précises que mortelles et une volonté d'affiner toujours plus leurs réflexes. Mais chaque roublard choisit de développer ses talents en se spécialisant de manière différente. Ces spécialisations sont représentées par les archétypes de roublard. Votre choix d'archétype traduit les qualités que vous privilégiez. Il ne s'agit pas nécessairement de votre profession, mais d'une description des techniques que vous préférez.

Assassin

Vous axez votre entraînement sur le sinistre art de donner la mort. Les gens qui optent pour cet archétype sont de natures très variées : des tueurs à gages, des espions, des chasseurs de prime et même des prêtres spécialement oints et formés pour éliminer les ennemis de leur divinité. La discrétion, le poison et les déguisements sont autant d'atouts pour exécuter vos adversaires avec une redoutable efficacité.

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous maîtrisez les accessoires de déguisement et le matériel d'empoisonneur.

Assassinat

À partir du niveau 3, vous êtes encore plus dangereux quand vous réagissez avant vos ennemis. Vous êtes avantagé lors des jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué un tour dans le combat. De plus, si vous touchez une créature surprise, ce coup devient un coup critique.

Expert en infiltration

À partir du niveau 9, vous parvenez toujours à vous créer une fausse identité. Vous devez travailler dessus pendant 7 jours et dépenser 25 po pour vous inventer une histoire, un métier et des contacts. Vous ne pouvez pas usurper l'identité de quelqu'un d'autre. Par exemple, vous pouvez vous procurer les habits, les lettres d'introduction et les certificats apparemment officiels nécessaires pour vous faire passer pour un membre d'une maison marchande située dans une ville éloignée, afin de vous glisser dans un cercle de riches marchands.

Ensuite, si vous décidez d'user de cette nouvelle identité comme déguisement, les autres créatures croiront que vous êtes bien ce que vous prétendez, à moins qu'elles n'aient des raisons évidentes d'en douter.

Imposteur

Au niveau 13, vous apprenez à imiter à la perfection le parler, l'écriture et le comportement d'une tierce personne. Vous devez passer au moins trois heures à étudier ces trois caractéristiques comportementales, en l'écoutant parler, en examinant son écriture et en observant ses manières.

Un observateur distrait est incapable de repérer la supercherie, en revanche, si une créature méfiante soupçonne quelque chose vous êtes avantagé lors de tout test de Charisme (Supercherie) destiné à éviter d'éventer votre ruse.

Frappe mortelle

À partir du niveau 17, vous devenez un maître de la mort instantanée. Quand vous attaquez une créature surprise et la touchez, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution (DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise). Si elle échoue, l'attaque lui inflige des dégâts doublés.

Arnaqueur arcanique

Certains roublards agrémentent leurs talents en matière de discrétion et d'agilité avec un soupçon de magie, en apprenant des sorts d'enchantement et d'illusion. Parmi ces roublards, on trouve des pickpockets et des cambrioleurs mais aussi des farceurs et des fauteurs de troubles et un bon nombre d'aventuriers.

Incantation

Quand vous atteignez le niveau 3, vous apprenez à lancer des sorts. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales associées à l'incantation et le chapitre 11 pour consulter la liste des sorts de magicien.

Tours de magie. Vous apprenez trois tours de magie : *main du mage* et deux autres de votre choix issus de la liste du magicien. Vous apprenez un nouveau tour de magie de magicien de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sorts. La table d'incantation de l'arnaqueur arcanique indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer les sorts de niveau 1 et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement de niveau équivalent ou supérieur. Vous récupérez tous les emplacements de sorts dépensés une fois que vous avez terminé un long repos.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *charme-personne* et que vous avez un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2 de disponible, vous pouvez lancer le sort en utilisant l'un ou l'autre.

Emplacement de niveau 1 ou supérieur. Vous apprenez trois sorts de magicien de niveau 1 de votre choix, sachant que vous devez en choisir deux dans les listes de sorts d'enchantement ou d'illusion du magicien.

La colonne Sorts connus de la table d'incantation de l'arnaqueur arcanique indique quand vous apprenez de nouveaux sorts de magicien de niveau 1 ou plus. Chacun de ces sorts doit appartenir à l'école de l'illusion ou de l'enchantement et être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Par exemple, quand vous atteignez le niveau 7 d'arnaqueur arcanique, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

Les sorts que vous apprenez aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe quelle école de magie.

Quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer un sort de magicien de votre connaissance par un autre sort de votre choix issu de la liste de sorts du magicien. Ce nouveau sort doit être d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sort et doit appartenir à l'école de l'enchantement ou de l'illusion, à moins que vous ne remplaciez un sort obtenu au niveau 8, 14 ou 20.

Caractéristique d'incantation. Vous utilisez l'Intelligence comme caractéristique pour lancer des sorts de magicien, car vous avez appris l'incantation grâce à vos études, en mémorisant les sorts. Quand un sort fait référence à votre caractéristique d'incantation, vous utilisez l'Intelligence. De plus, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde contre les sorts de magicien que vous lancez ou pour effectuer un jet d'attaque avec un tel sort.

DD du jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur d'attaque du sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Incantation de l'arnaqueur arcanique

Niveau de roublard	Tours de magie connus	Sorts connus	—Emplacements de sort par niveau— 1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Escamotage et *main du mage*

À partir du niveau 3, quand vous lancez *main du mage*, vous pouvez rendre la main spectrale complètement invisible et lui faire accomplir l'une des tâches supplémentaires suivantes.

- Vous pouvez ranger l'objet que tient la main dans un récipient que porte ou transporte une autre créature.
- Vous pouvez récupérer un objet rangé dans un récipient que porte ou transporte une autre créature.
- Vous pouvez utiliser des outils de voleur pour crocheter une serrure ou désarmer un piège à distance.
- Si vous réussissez un test de Dextérité (Escamotage) opposé au test de Sagesse (Perception) de la créature, elle ne remarque pas que vous vous livrez à une telle tâche.
- De plus, vous pouvez utiliser l'action bonus émanant de votre aptitude « ruse » pour contrôler la main.

Embuscade magique

À partir du niveau 9, si vous êtes caché aux yeux de la créature sur laquelle vous lancez un sort, elle est désavantagée lors de tout jet de sauvegarde contre le sort pendant ce tour.

Arnaqueur polyvalent

Au niveau 13, vous apprenez à détourner l'attention de votre cible à l'aide de votre *main du mage*. À votre tour et par une action bonus, vous pouvez désigner une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de la main spectrale créée par le sort. Vous êtes alors avantagé lors des jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin du tour.

Voleur de sort

Au niveau 17, vous apprenez à voler par magie les connaissances permettant de lancer un sort dans l'esprit d'un autre incantateur.

Immédiatement après qu'une créature a lancé un sort en vous prenant pour cible ou en vous incluant dans sa zone d'effet, vous pouvez utiliser votre réaction pour obliger cette créature à faire un jet de sauvegarde avec son modificateur de caractéristique d'incantation. Le DD est égal au DD de vos propres sorts. Si elle rate son jet, vous annulez l'effet que son sort aurait dû avoir sur vous et vous lui volez les connaissances liées à l'incantation du sort s'il est au moins de niveau 1 et d'un niveau pour lequel vous êtes capable de lancer des sorts (mais ce ne doit pas forcément être un sort de magicien). Pendant les 8 heures qui suivent, vous connaissez ce sort et pouvez le lancer via vos emplacements de sort. La créature, elle, ne peut plus lancer le sort avant la fin de ces 8 heures.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un long repos avant de pouvoir vous en servir à nouveau.

Voleur

Vous affinez vos compétences dans l'art du larcin. Les cambrioleurs, bandits, voleurs à la tire et autres criminels choisissent généralement cet archétype. Mais c'est également le choix des roublards qui se considèrent comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des enquêteurs. Vous améliorez non seulement votre agilité et votre discrétion, mais vous apprenez aussi des compétences qui vous seront utiles pour explorer des ruines anciennes, décrypter des langues inconnues et utiliser des objets magiques que vous ne pourriez normalement pas manier.

Mains lestes

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus issue de votre aptitude de ruse pour faire un test de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleurs pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure ou encore exécuter l'action utiliser un objet.

Monte-en-l'air

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez à grimper plus vite que la normale. L'escalade ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.

De plus, quand vous faites un saut avec élan, la distance sur laquelle vous pouvez sauter est augmentée de 0,30 mètre x votre modificateur de Dextérité.

Furtivité suprême

À partir du niveau 9, vous êtes avantagé sur vos tests de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse pendant un tour.

Utilisation d'objets magiques

Au niveau 13, vous avez appris assez de choses sur le fonctionnement de la magie pour improviser et utiliser des objets magiques, même s'ils ne vous sont pas destinés. Vous ignorez toutes les conditions d'utilisation de classe, de race et de niveau concernant l'utilisation des objets magiques.

Réflexes de voleur

Quand vous atteignez le niveau 17, vous êtes devenu particulièrement doué dans l'art de vous poster en embuscade et de vous enfuir rapidement en cas de danger. Lors du premier round de chaque combat, vous pouvez jouer deux tours. Vous jouez votre premier tour en fonction de votre jet d'initiative normal et, pour savoir quand vous jouez votre deuxième tour, vous utilisez votre résultat d'initiative moins 10. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous êtes surpris.

Sorcier

Un pseudodragon juché sur l'épaule, un jeune elfe aux robes dorées affiche un sourire chaleureux tandis qu'il tisse un charme magique dans ses paroles mielleuses et plie les sentinelles du palais à sa volonté.

Alors que des flammes flamboient soudain dans ses mains, une vieille humaine murmure le nom secret de son protecteur démoniaque et imprègne son sort de magie fiélone.

Son regard allant d'un ancien volume aux étoiles formant un étrange alignement au firmament, un tieffelin aux yeux fous psalmodie le rituel mystique qui ouvrira un portail vers un monde lointain.

Les sorciers cherchent les connaissances dissimulées dans la trame du multivers. Ils concluent des pactes avec de mystérieux êtres aux pouvoirs surnaturels pour générer des effets magiques subtils ou spectaculaires.

Ils puisent dans l'antique savoir de créatures comme les aristocrates féeriques, les démons, les diables, les guenaudes ou les étranges entités du Royaume lointain pour percer les secrets de la magie et renforcer leurs pouvoirs.

Assermenté et redevable

Le sorcier se définit par le pacte qu'il conclut avec un être d'un autre monde. La relation entre le sorcier et son protecteur peut s'apparenter à celle qui unit le clerc et sa divinité bien que les êtres qui servent de protecteur ne soient pas des dieux. Un sorcier se trouve parfois à la tête d'un culte dévoué à un prince démoniaque, un archidiable ou une entité complètement étrangère, c'est-à-dire des créatures qui n'ont généralement pas de clercs à leur service. Mais la plupart du temps, l'accord conclu entre le sorcier et son protecteur relève plus de la relation maître/apprenti. Le sorcier apprend et développe ses pouvoirs au prix de quelques services à rendre à son protecteur.

Les cadeaux magiques que le sorcier reçoit vont des modifications mineures mais durables (comme la capacité à voir dans les ténèbres ou à lire n'importe quelle langue) à la possibilité de lancer de puissants sorts. Contrairement aux studieux magiciens, les sorciers complémentent leur magie avec quelques talents pour le corps à corps. Ils sont à l'aise en armure légère et savent manier les armes courantes.

Chasseurs de secrets

Le sorcier est toujours poussé par une insatiable soif de connaissances et de puissance, celle-là même qui l'a amené à conclure son pacte, qui façonne sa vie et modèlera sa carrière.

Les histoires parlant de sorciers liant leur sort à un démon sont très répandues, mais nombre de sorciers servent des protecteurs autres que démoniaques. Il arrive qu'un voyageur découvre une magnifique tour à la beauté étrange en pleine nature, qu'il rencontre sa dame ou son seigneur féerique et conclue un pacte avec sans s'en rendre vraiment compte. Parfois, un étudiant brillant mais dément absorbé par la lecture d'un ouvrage interdit voit son esprit s'ouvrir aux réalités cachées derrière le monde matériel et aux êtres étranges qui vivent dans le néant extérieur.

Une fois que le sorcier a conclu un pacte, il n'arrive plus à étancher sa soif de connaissances et de puissance à l'aide de simples études et autres recherches. Personne ne passe un accord avec un être d'une puissance incroyable s'il n'a pas la ferme intention d'utiliser les pouvoirs obtenus. La grande



Le sorcier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Tours de magie connus	Sorts connus	Emplacements de sorts	Niveau des emplacements	Invocations occultes
1	+2	Protecteur d'outre-monde, pacte magique	2	2	1	1	—
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Aptitude de protecteur d'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Aptitude de protecteur d'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8



majorité des sorciers passent donc leur vie à poursuivre activement leurs objectifs, ce qui se traduit généralement par une carrière d'aventurier. De plus, leurs protecteurs exigent souvent qu'ils partent à l'aventure.

La création du sorcier

Quand vous créez votre sorcier, consacrez quelques instants de réflexion à son protecteur et aux obligations qui vont de pair avec son pacte. Qu'est-ce qui l'a poussé à conclure son pacte ? Comment est-il entré en contact avec son protecteur ? S'est-il laissé séduire par la possibilité d'invoquer un diable ou a-t-il découvert un rituel lui permettant d'entrer en contact avec un dieu ancien venu d'ailleurs ? A-t-il cherché son protecteur ou bien est-ce ce dernier qui l'a trouvé et choisi ? Regimbe-t-il devant les obligations que lui impose son pacte ou sert-il volontiers son maître dans l'attente des récompenses promises ?

Travaillez avec votre MD pour déterminer l'importance que le pacte de votre personnage jouera dans sa carrière.

Les exigences de son protecteur peuvent le pousser à partir à l'aventure ou se limiter à de petites faveurs qu'il peut accomplir entre deux aventures.

Quelle relation votre sorcier entretient-il avec son protecteur ? Amicale, antagoniste, désagréable ou romantique ? Quelle importance lui accorde son protecteur ? Quelle part lui réserve-t-il dans ses plans ? Le sorcier connaît-il d'autres serviteurs de son protecteur ?

Comment le protecteur communique-t-il avec le sorcier ? Si votre personnage possède un familier, ce dernier peut s'exprimer à l'occasion avec la voix de son protecteur. Certains sorciers remarquent les messages de leur protecteur gravés sur l'écorce des arbres, dissimulés dans la disposition des feuilles de thé ou encore éparpillés dans les nuages et sont les seuls à savoir les déchiffrer. D'autres sorciers conversent avec leur protecteur dans leurs songes ou dans des visions éveillées ou ne traitent qu'avec des intermédiaires.

La création rapide

Vous pouvez créer rapidement votre sorcier en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique au Charisme, la suivante à la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique de charlatan, puis les tours de magie *explosion occulte* et *contact glacial* ainsi que les sorts de niveau 1 *rayon contagieux* et *carreau ensorcelé*.

Aptitudes de classe

En tant que sorcier, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de sorcier
Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de sorcier après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères
Armes : armes courantes
Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Supercherie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (*a*) une arbalète légère et 20 carreaux ou (*b*) n'importe quelle arme courante
- (*a*) une sacoche à composantes ou (*b*) un focaliseur arcanique
- (*a*) un paquetage d'érudit ou (*b*) un paquetage d'exploration souterraine
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante et deux dagues

Protecteur d'outre-monde

Au niveau 1, vous avez passé un pacte avec un être de l'outre-monde de votre choix : l'Archifée, le Fiélon ou le Grand Ancien. Chacun est détaillé à la fin de la section consacrée à cette classe. Votre choix vous permet d'accéder à certaines aptitudes particulières au niveau 1 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Magie de pacte

Vos recherches ésotériques ainsi que la magie dont vous a fait don votre protecteur vous permettent de lancer des sorts avec facilité. Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales régissant les incantations et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts du barde.

Tours de magie

Au niveau 1, vous connaissez deux tours de magie de votre choix issus de la liste de sorts de sorcier. Vous apprenez d'autres tours de magie de sorcier à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Tours de magie connus du tableau d'évolution du sorcier.

Emplacements de sorts

Vous trouvez dans le tableau d'évolution du sorcier le nombre d'emplacements de sorts à votre disposition. Tous vos emplacements de sort sont de même niveau. Pour lancer un de vos sorts de sorcier de niveau 1 ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez utilisés après un court repos ou un long repos.

Par exemple, si vous êtes au niveau 5, vous avez deux emplacements de sort de niveau 3. Pour lancer le sort de niveau 1 *vague tonnante*, vous devez utiliser un de ces emplacements de sort et vous le lancez comme un sort de niveau 3.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts de niveau 1 choisis dans la liste de sorts de sorcier.

La colonne Sorts connus du tableau d'évolution du sorcier vous indique à quels niveaux vous apprenez de nouveaux sorts de sorcier de votre choix de niveau 1 et supérieur. Vous pouvez apprendre uniquement des sorts dont le niveau ne dépasse pas celui indiqué dans la colonne Niveau des emplacements correspondant à votre niveau de sorcier. Quand vous atteignez le niveau 6, par exemple, vous apprenez un nouveau sort de sorcier qui peut être de niveau 1, 2 ou 3.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de sorcier que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste de sorts de sorcier. Il doit aussi s'agir d'un sort pour lequel vous possédez des emplacements.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de sorcier est le Charisme. Vous utilisez votre Charisme dès qu'un sort fait appel à votre caractéristique d'incantation. De plus, vous utilisez votre modificateur de Charisme afin de définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de sorcier que vous avez lancé et quand vous faites une attaque avec un sort de sorcier.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique (voir le chapitre 5, Équipement) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de sorcier.

Invocations occultes

Vos recherches ésotériques vous ont permis de découvrir des invocations occultes, fragments d'un savoir interdit, qui vous confèrent des capacités magiques permanentes.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations occultes de votre choix. Vos options d'invocations occultes sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe. Une fois que vous atteignez certains niveaux de sorcier, vous apprenez deux nouvelles invocations occultes de votre choix, comme indiqué dans la colonne Invocations occultes du tableau d'évolution du sorcier.

De plus, quand vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir une invocation que vous connaissez et la remplacer par une autre que vous pouvez apprendre à ce niveau.

Pacte

Au niveau 3, votre protecteur d'outre-monde vous accorde un cadeau en récompense de vos loyaux services. Vous gagnez au choix l'une des trois aptitudes suivantes.

Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier*, que vous pouvez lancer comme un rituel. Ce sort n'est pas comptabilisé dans les sorts que vous connaissez.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez choisir une forme classique pour votre familier ou l'une des formes spéciales suivantes : diablotin, pseudodragon, quasit ou esprit follet.

De plus, quand vous choisissez l'action attaquer, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques pour permettre à votre familier d'utiliser sa réaction pour faire une attaque.

Pacte de la lame

Vous pouvez utiliser votre action pour créer une arme de pacte dans votre main libre. Vous pouvez choisir la forme que prend cette arme de corps à corps à chaque fois que vous la créez (consultez le chapitre 5 pour connaître les options liées aux armes). Tant que vous la maniez, vous avez la maîtrise de cette arme et elle est considérée comme magique si vous êtes confronté à une créature ayant une résistance ou une immunité aux attaques et aux dégâts non magiques.

Votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,50 mètre de vous pendant 1 minute ou plus. Elle disparaît aussi si vous utilisez de nouveau cette aptitude, si vous la révoquez (vous n'avez pas besoin d'utiliser une action pour cela) ou si vous mourez.

Vous pouvez transformer une arme magique en arme de pacte en accomplissant un rituel spécial pendant que vous avez cette arme en main. Ce rituel prend 1 heure et peut être accompli pendant un court repos. Vous pouvez alors révoquer l'arme, qui est envoyée dans un espace extradimensionnel. Elle réapparaît dès que vous créez votre arme de pacte. Il n'est pas possible de transformer un artefact ou une arme consciente de cette manière. L'arme que vous avez transformée ainsi cesse d'être votre arme de pacte si vous mourez, si vous accomplissez

le rituel d'une heure avec une autre arme ou si vous utilisez un rituel d'une heure pour briser votre lien avec cette arme. Quand le lien est brisé, si l'arme se trouvait dans l'espace extradimensionnel, elle apparaît à vos pieds.

Pacte du grimoire

Votre protecteur vous donne un grimoire appelé un livre des ombres. Quand vous gagnez cette aptitude, vous choisissez trois tours de magie dans n'importe quelle liste de sorts (les trois n'ont pas besoin de provenir de la même). Tant que le livre est sur vous, vous pouvez lancer ces tours de magie à volonté et ils ne sont pas comptabilisés dans les tours de magie que vous connaissez. S'ils n'apparaissent pas dans la liste des sorts de sorcier, vous pouvez quand même les considérer comme des sorts de sorcier.

Si vous perdez votre livre des ombres, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une heure pour que votre patron vous donne un nouveau livre en remplacement. Cette cérémonie peut être accomplie pendant un court repos ou un long repos et, à l'issue de celle-ci, le livre précédent est détruit. Votre livre des ombres se désagrège à votre mort.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Arcanum mystique

Au niveau 11, votre protecteur vous révèle un secret magique appelé un arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste des sorts de sorcier pour qu'il devienne cet arcanum.

Vous pouvez lancer votre sort d'arcanum une fois sans utiliser d'emplacement de sort. Vous devez finir un long repos avant de recommencer.

À plus hauts niveaux, vous gagnez de nouveaux sorts de sorcier de votre choix que vous pouvez lancer ainsi : un sort de niveau 7 au niveau 13, un sort de niveau 8 au niveau 15 et un sort de niveau 9 au niveau 17. Il vous suffit d'un long repos pour récupérer tous les arcanums mystiques dépensés.

Maître de l'occulte

Au niveau 20, vous pouvez puiser dans vos réserves d'énergie mystique et demander à votre protecteur de régénérer vos emplacements de sorts utilisés. Vous passez une minute à demander l'aide de votre protecteur pour qu'il vous fasse regagner tous les emplacements de sorts liés à votre aptitude pacte magique. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude une fois pour regagner vos emplacements de sorts, vous devez terminer un long repos avant de faire de nouveau appel à votre protecteur.

Votre pacte

À chaque pacte est associé une créature ou un objet spécial qui reflète la nature de votre protecteur.

Pacte de la chaîne. Votre familier est plus rusé que les familiers classiques. Sa forme par défaut peut être à l'image de celle de votre protecteur. Les esprits follets et les pseudodragons sont liés à l'Archifée, les diablotins et les quasits au Fiélon. La nature du Grand Ancien étant impénétrable, la forme par défaut de votre familier ne revêt aucune importante.

Pacte de la lame. Si votre protecteur est l'Archifée, votre arme est peut-être une fine lame enveloppée dans des vrilles feuillues. Si vous servez le Fiélon, ce sera plutôt une hache forgée dans un métal sombre et ornée de flammes. Si votre protecteur est le Grand Ancien, votre arme pourra être une lance à l'aspect antique, avec, enchâssée dans sa pointe, une gemme sculptée pour ressembler à un œil terrifiant perpétuellement écarquillé.

Pacte du grimoire. Votre livre des ombres peut être un bel ouvrage à la tranche dorée contenant des enchantements et des illusions qui vous a été remis par l'Archifée. Mais il s'agit peut-être d'un lourd grimoire relié avec du cuir de démon et garni de clous de fers contenant des sorts d'invocation et une grande quantité de connaissances interdites sur les régions les plus sinistres du cosmos qui vous a été offert par le Fiélon. Ou alors il s'agit simplement du journal en lambeaux d'un dément que le contact avec le Grand Ancien a rendu fou et qui contient des fragments de sorts que seule votre propre folie naissante vous permet de comprendre et de lancer.

Protecteur d'outre-monde

Les êtres qui servent de protecteurs aux sorciers sont de puissantes créatures habitant d'autres plans d'existence. Ce ne sont pas des dieux, mais leurs pouvoirs sont quasi divins. Ces protecteurs accordent divers pouvoirs et invocations à leurs sorciers, mais ils attendent des faveurs significatives en retour.

Certains protecteurs collectionnent les sorciers et dispensent leurs connaissances mystiques assez librement ou se vantent de leur capacité à lier des mortels à leur volonté. D'autres se montrent plus réticents à partager leur puissance et ne font de pacte qu'avec un seul sorcier. Des sorciers qui servent un même protecteur peuvent se voir comme des alliés, des frères ou des rivaux.

L'Archifée

Votre protecteur est un seigneur ou une dame féerique, une créature de légende détentrice de secrets déjà oubliés avant l'apparition des races mortelles. Les motivations de cet être sont souvent insondables, tiennent parfois du caprice et découlent parfois en partie d'une soif de pouvoirs magiques supplémentaires ou du désir d'assouvir une antique vengeance. Parmi ces êtres féeriques, on trouve le Prince du givre, la Reine de l'air et des ténèbres dame de la Cour du Crépuscule, Titanie de la Cour d'été, son consort Obéron le Seigneur vert, Hyrsam le Prince des fous et des guenaudes ancestrales.

Liste de sorts étendue

L'Archifée vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous apprenez un sort de sorcier. Les sorts suivants s'ajoutent à votre liste de sorts de sorcier.

Liste de sorts étendue de l'Archifée

Niveau de sort	Sorts
1	*lueurs féeriques, sommeil*
2	*apaisement des émotions, force fantasmagorique*
3	*clignotement, croissance végétale*
4	*dominer une bête, invisibilité supérieure*
5	*apparence trompeuse, dominer un humanoïde*

Présence féerique

À partir du niveau 1, votre protecteur vous enseigne comment faire émaner de vous l'aura à la fois séduisante et terrifiante des fées. Par une action, vous pouvez obliger toutes les créatures situées dans un cube de 3 mètres d'arrête vous prenant comme

point d'origine à faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD du jet de sauvegarde de vos sorts de sorcier. Vous charmez ou terrorisez (à vous de choisir) toutes les créatures qui ratent leur jet jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un court ou un long repos avant de pouvoir vous en servir de nouveau.

Échappatoire brumeuse

À partir du niveau 6, vous pouvez disparaître dans un nuage de brume si quelqu'un vous fait du mal. Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous rendre invisible et vous téléporter dans un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres. Vous restez invisible jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez ou lanciez un sort.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un court ou un long repos avant de pouvoir vous en servir de nouveau.

Charmantes défenses

Au niveau 10, votre protecteur vous apprend à retourner la magie mentale de vos ennemis contre eux. Vous êtes immunisé contre le charme et, quand une tierce personne tente de vous charmer, vous pouvez utiliser votre réaction pour retourner le charme contre elle. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD des jets de sauvegarde de vos sorts de sorciers, sans quoi vous la charmez pendant une minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Sombre délire

À partir du niveau 14, vous savez comment plonger une créature dans un monde illusoire. Par une action, choisissez une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres autour de vous. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD des jets de sauvegarde de vos sorts de sorciers, sans quoi vous la charmez ou la terrorisez (à vous de choisir) pendant une minute ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme si vous vous concentriez sur un sort). Cet effet se termine plus tôt si la cible subit le moindre dégât.

Tant que l'illusion perdure, la créature se croit perdue dans un royaume brumeux dont vous choisissez l'apparence. Elle ne voit et n'entend que vous, elle-même et l'illusion.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un court ou un long repos avant de pouvoir vous en servir de nouveau.

Le Fiélon

Vous avez passé un pacte avec un fiélon des plans inférieurs, un être qui vit pour faire le mal, même si vous êtes opposé à ses ambitions. De tels êtres désirent la corruption ou la destruction de toutes choses, vous compris. Parmi les fiélons assez puissants pour forger un pacte, on trouve des seigneurs démons comme Démogorgon, Orcus, Fraz'Urb-Luu et Baphomet ; des archidiables comme Asmodée, Dispater, Méphistophélès et Bélial ; des diantrefosses et des balors particulièrement puissants et des ultroloths et autres seigneurs yugoloths.

Liste de sorts étendue

Le Fiélon vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

Liste de sorts étendue du fiélon

Niveau de sort	Sorts
1	*injonction, mains brûlantes*
2	*cécité/surdité, rayon ardent*
3	*boule de feu, nuage puant*
4	*bouclier de feu, mur de feu*
5	*colonne de flamme, sanctification*

Bénédiction du ténébreux

À partir du niveau 1, quand vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie, vous gagnez un bonus temporaire de points de vie égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (avec un minimum de 1)

Chance du ténébreux

À partir du niveau 6, vous pouvez faire appel à votre protecteur pour qu'il altère le destin en votre faveur. Quand vous faites un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser cette aptitude pour ajouter un d10 à vos dés. Vous pouvez utiliser cette aptitude après avoir vu le résultat du jet initial, mais vous devez le faire avant que les effets du jet soient appliqués.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court repos ou un long repos avant de l'utiliser de nouveau.

Résistance fiélonne

À partir du niveau 10, vous pouvez choisir un type de dégâts à la fin d'un court repos ou d'un long repos. Vous gagnez une résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous utilisiez cette aptitude pour en changer. Cette résistance n'est par contre pas prise en compte si vous subissez des dégâts infligés par des armes magiques ou des armes en argent.

Traversée des enfers

À partir du niveau 14, quand vous réussissez à toucher une créature suite à une attaque, vous pouvez utiliser cette aptitude pour la transporter instantanément jusqu'aux plans inférieurs. La créature disparaît, projetée à travers un paysage cauchemardesque.

À la fin de votre prochain tour, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle occupait précédemment ou à l'emplacement libre le plus proche. Si elle n'est pas un fiélon, elle subit 10d10 dégâts psychiques suite à son horrible expérience.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez attendre d'avoir terminé un long repos avant de l'utiliser de nouveau.

Le Grand Ancien

Votre protecteur est une mystérieuse entité à la nature complètement étrangère au tissu de la réalité. Il peut venir du Royaume lointain, l'espace caché derrière la réalité, ou être l'un des dieux anciens dont on parle uniquement dans les légendes. Les mortels ne peuvent comprendre ses motivations et ses connaissances sont si vastes et remontent si loin que les plus grandes bibliothèques font bien pâle figure comparées aux secrets qu'il détient. Il se peut que le Grand Ancien ignore votre existence ou se montre complètement indifférent envers vous mais les mystères que vous avez percés vous permettent de puiser votre magie en lui.

Parmi les entités de ce type, on trouve Ghaunadar appelé le Rôdeur, Tharidzum le Dieu enchaîné, Dendar le Serpent nocturne, Zargon Celui qui revient, le grand Cthulhu et d'autres êtres à la nature incompréhensible.

Liste de sorts étendue
Le Grand Ancien vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous apprenez un sort de sorcier. Les sorts suivants s'ajoutent à votre liste de sorts de sorcier.

Liste de sorts étendue du Grand Ancien

Niveau de sort	Sorts
1	*fou rire de Tasha, murmures dissonants*
2	*détection des pensées, force fantasmagorique*
3	*clairvoyance, envoi de message*
4	*dominer une bête, tentacules noirs d'Évard*
5	*dominer un humanoïde, télékinésie*

Esprit éveillé
À partir du niveau 1, vos connaissances ésotériques vous permettent de toucher l'esprit d'autrui. Vous pouvez communiquer par télépathie avec toute créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. La créature n'a pas besoin de partager le même langage que vous pour comprendre vos dires mais elle doit comprendre au moins une langue pour y parvenir.

Protection entropique
Au niveau 6, vous apprenez à vous protéger par magie contre les attaques ennemies et vous savez comment transformer le coup raté d'un ennemi en bonne fortune pour vous. Quand une créature effectue un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour la désavantager sur le test. Si son attaque vous rate, vous êtes avantagé lors de votre prochain jet d'attaque contre elle, à condition de le faire avant la fin de votre prochain tour.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un court ou un long repos avant de pouvoir vous en servir de nouveau.

Bouclier mental
À partir du niveau 10, personne ne peut lire vos pensées, ni par télépathie ni par aucun autre moyen, à moins que vous ne le vouliez bien. Vous devenez également résistant aux dégâts psychiques et, quand une créature vous inflige des dégâts psychiques, elle subit le même montant de dégâts que celui qu'elle vous inflige.

Asservissement
Au niveau 14, vous apprenez à contaminer l'esprit d'autrui avec la magie étrangère de votre protecteur. Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde neutralisé. Vous le charmez alors jusqu'à ce qu'il bénéficie du sort *lever une malédiction*, qu'on le débarrasse de l'état charmé ou que vous utilisiez de nouveau cette aptitude.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature charmée tant que vous vous trouvez tous deux sur le même plan d'existence.

Invocations occultes
Si une invocation occulte a des prérequis, vous ne pouvez pas apprendre cette invocation tant que vous ne remplissez pas les conditions adéquates. Dès que c'est le cas, vous êtes en mesure d'apprendre l'invocation en question. Si une des conditions est un niveau, il s'agit du niveau que vous possédez dans la classe de sorcier.

Armure des ombres
Vous pouvez lancer le sort *armure de mage* sur vous-même à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle.

Buveuse de vie
Prérequis : niveau 12, aptitude pacte de la lame

Quand vous frappez une créature avec votre arme de pacte, votre cible subit une quantité de dégâts nécrotiques supplémentaires égale à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1).

Chaînes des Carcères
Prérequis : niveau 15, aptitude pacte de la chaîne

Vous pouvez lancer le sort *immobiliser un monstre* à volonté sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle quand votre cible est un céleste, un fiélon ou un élémentaire. Néanmoins, vous devez finir un long repos avant de pouvoir utiliser cette invocation une seconde fois sur une créature donnée.

Explosion insoutenable
Prérequis : tour de magie explosion occulte

Quand vous lancez *explosion occulte*, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts causés par le sort.

Lame assoiffée
Prérequis : niveau 5, aptitude pacte de la lame

À chaque fois que vous utilisez l'action attaquer à votre tour, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une avec votre arme de pacte.

Lance occulte
Prérequis : tour de magie explosion occulte

Quand vous lancez le sort *explosion occulte*, sa portée est de 90 mètres.

Langage animal
Vous pouvez lancer le sort *communication avec les animaux* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Lenteur de l'esprit
Prérequis : niveau 5

Vous pouvez lancer *lenteur* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un long repos pour utiliser cette invocation une nouvelle fois.

Livre des secrets anciens
Prérequis : aptitude pacte du grimoire

Vous pouvez maintenant inscrire des rituels magiques dans votre livre des ombres. Choisissez deux sorts de niveau 1 dotés de la mention « rituel » dans n'importe quelle liste de sort (les deux sorts ne provenant pas forcément de la même liste). Ces sorts apparaissent dans votre livre et ne sont pas comptabilisés dans le nombre de sorts que vous connaissez. Quand vous avez le livre des ombres en main, vous pouvez lancez les sorts que vous avez choisis sous forme de rituels. Vous pouvez seulement lancer ces sorts comme des rituels, sauf si vous les avez appris par un autre moyen. Vous pouvez aussi lancer un sort de sorcier que vous connaissez comme un rituel s'il possède la mention « rituel ».

Lors de vos aventures, vous pouvez ajouter de nouveaux rituels dans votre livre des ombres. Quand vous trouvez un tel sort, vous pouvez l'ajouter à votre livre si le niveau du sort est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de sorcier (arrondi à l'entier supérieur) et si vous avez le temps de le transcrire. Pour chaque niveau de sort, le processus de transcription prend deux heures et coûte 50 po (à cause des encres rares nécessaires pour écrire le sort).

Maître des mille formes
Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer *modifier son apparence* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Maître des ombres
Prérequis : niveau 5

Quand vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser une action pour devenir invisible et le rester jusqu'à ce que vous bougiez ou entrepreniez une action ou une réaction.

Masque des mille visages
Vous pouvez lancer *déguisement* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Mauvais présage
Prérequis : niveau 5

Vous pouvez lancer *jeter une malédiction* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un long repos pour utiliser cette invocation une nouvelle fois.

Mot d'effroi
Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *confusion* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez finir un long repos avant d'utiliser cette invocation de nouveau.

Murmures ensorcelants
Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer le sort *compulsion* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous ne pouvez réutiliser cette invocation qu'après avoir terminé un long repos.

Murmures de la tombe
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *communication avec les morts* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort.

Œil du gardien des runes
Vous pouvez lire toutes les formes d'écriture.

Onde de choc
Prérequis : tour de magie explosion occulte

Quand vous touchez une créature avec *explosion occulte*, vous pouvez utiliser cette invocation pour que le souffle de l'explosion l'éloigne de 3 mètres de vous en ligne droite.

Pas aérien
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer le sort *lévitation* sur vous-même à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle.

Regard de deux esprits
Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde consentant et utiliser ses sens pour percevoir le monde jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que cette créature est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez utiliser votre action lors des tours suivants pour maintenir cette connexion et étendre sa durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous percevez le monde par les sens de l'autre créature, vous bénéficiez de tous ses sens spéciaux si elle en a, mais vous êtes aveugle et sourd à ce qui se passe autour de votre propre corps.

Saut d'outre-monde
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *saut* sur vous-même à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle.

Sbires du chaos
Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer *invoquer un élémentaire* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un long repos pour utiliser cette invocation une nouvelle fois.

Sculpteur de chair
Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *métamorphose* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un long repos pour utiliser cette invocation une nouvelle fois.

Séduction
Vous gagnez la maîtrise des compétences Supercherie et Persuasion.

Vigueur fiélonne
Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur vous-même à volonté et en tant que sort de niveau 1, sans utiliser d'emplacement de sort de ni de composante matérielle.

Vision de sorcier
Prérequis : niveau 15

Vous pouvez voir la véritable forme de n'importe quel métamorphe ou créature dont l'apparence a été modifiée par une illusion ou un sort de magie de transmutation si cette créature se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous et dans votre champ de vision.

Vision du diable
Vous voyez normalement dans les ténèbres normales et magiques, jusqu'à une distance de 36 mètres.

Vision occulte
Vous pouvez lancer *détection de la magie* à volonté sans utiliser d'emplacement de sort.

Visions de royaumes lointains
Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer *œil magique* à volonté sans utiliser d'emplacement de sort.

Visions embrumées
Vous pouvez lancer *image silencieuse* à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle.

Voix du maître des chaînes
Prérequis : aptitude pacte de la chaîne

Vous pouvez communiquer par la pensée avec votre familier et percevoir le monde par ses sens tant que vous êtes sur le même plan d'existence. De plus, tant que vous percevez le monde par l'intermédiaire de votre familier, vous pouvez aussi l'utiliser comme médium pour parler tout en conservant votre propre voix, même si votre familier n'est normalement pas capable de parler.

Voleur des cinq destinées
Vous pouvez lancer *fléau* une fois en utilisant un emplacement de sort de sorcier. Vous devez terminer un long repos pour utiliser cette invocation une nouvelle fois.



Chapitre 4 : Personnalité et historique

Un personnage ne se limite pas à une race et une classe. C'est un individu qui possède une histoire, des centres d'intérêt, des relations et des capacités propres, au-delà de ce que définissent sa classe et sa race. Ce chapitre se penche sur tout ce qui différencie un personnage d'un autre, y compris les éléments basiques comme son nom et son apparence physique, mais aussi sur les règles régissant les historiques et les langues parlées ainsi que sur les détails de sa personnalité et de son alignement.

Les détails du personnage

Le nom et l'apparence de votre personnage, voici probablement les premiers éléments que les autres joueurs découvriront à son propos. Réfléchissez donc à la manière dont ces éléments reflètent le personnage que vous avez en tête.

Le nom

Dans la description de la race de votre personnage, nous vous proposons quelques exemples de noms courants. Prenez un peu de temps pour baptiser votre personnage, même si vous vous contentez de choisir un nom dans une liste.

Le sexe

Que vous jouiez un homme ou une femme, cela ne vous apportera ni avantage ni inconvénient. Demandez-vous plutôt si votre personnage se conforme aux attentes culturelles de sa société en matière de sexe, de genre et d'inclinaisons sexuelles. Par exemple, un drow qui embrasse une carrière de clerc défie les divisions sexistes habituelles de sa société, ce qui peut représenter une raison suffisante pour qu'il quitte les siens et gagne la surface.

Vous n'avez pas à vous limiter à une conception binaire en matière de sexe et de genre. Par exemple, le dieu elfique Corellon Laréthian est souvent considéré comme un être androgyne ou hermaphrodite et certains elfes du multivers sont conçus à son image. Vous pouvez aussi jouer une femme qui se fait passer pour un homme, un homme qui se croit piégé dans un corps féminin ou une naine à barbe qui déteste qu'on la prenne pour un homme. De même, à vous de décider des goûts sexuels de votre personnage.

Tika et Artemis : des personnages opposés

Ce chapitre se consacre aux détails qui différencient de loin votre personnage de tous les autres. Considérez les deux guerriers humains que voici.

Issue de l'univers de *Dragonlance*, Tika Waylan était une adolescente téméraire qui a connu une enfance difficile. Fille de voleur, elle a fui son foyer et exercé le métier de son père dans les rues de Solace. Quand elle a tenté de délester le propriétaire de l'auberge du Dernier refuge, ce dernier l'a surprise en plein méfait avant de la prendre sous son aile et de lui proposer de travailler pour lui comme serveuse. Mais quand les armées draconiennes ont dévasté Solace et détruit l'auberge, elle a été contrainte de partir à l'aventure en compagnie de ses camarades de jeunesse. Ses talents de guerrière (la poêle à frire restant l'une de ses armes de prédilection) et le temps qu'elle a passé dans les rues l'ont dotée d'un éventail de compétences inestimables pour tout aventurier.

Artemis Entreri a grandi dans les rues de Calimport, dans les *Royaumes Oubliés*. Il a mis sa ruse, sa force et son agilité à profit pour se tailler une place de choix dans l'un des innombrables bidonvilles de la cité. Il lui a suffi de quelques années pour attirer l'attention de l'une des plus puissantes guildes de voleurs de la ville et gravir les échelons de celle-ci, en dépit de son jeune âge. Il est devenu l'un des assassins favoris d'un des pachas de la ville qui l'a envoyé au lointain Val Bise récupérer des gemmes volées. C'est un tueur professionnel qui s'impose constamment de nouveaux défis pour améliorer ses compétences.

Tika et Artemis sont tous deux humains, tous deux guerriers (avec tous deux une certaine expérience en tant que roublards) et possèdent des valeurs de Force et de Dextérité aussi élevées chez l'un que chez l'autre mais les similitudes s'arrêtent là.

La taille et le poids

Vous pouvez choisir la taille et le poids de votre personnage à l'aide des informations fournies dans la description de sa race ou dans la table Taille et poids aléatoires. Réfléchissez à la manière dont les valeurs de caractéristique de votre personnage se reflètent au niveau de ses mensurations. Un personnage agile mais faible sera peut-être mince tandis qu'un individu puissant et robuste peut être grand ou juste imposant.

Si vous le désirez, vous pouvez tout simplement lancer le dé dans la table Taille et poids aléatoires. Les dés à lancer dans la colonne modificateur de taille indiquent le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base tandis que le résultat de ces dés multiplié par le résultat du jet de dés ou le nombre indiqué dans la colonne modificateur de poids indique le nombre de kilos à rajouter au poids de base.

Taille et poids aléatoires

Race	Taille de base (m)	Modificateur de taille (cm)	Poids de base (kg)	Modificateur de poids (kg)
Humain	1,45	+2d10×2,5	55	×2d4/2
Nain des collines	1,10	+2d4×2,5	57,5	×2d6/2
Nain des montagnes	1,20	+2d4×2,5	65	×2d6/2
Haut-elfe	1,40	+2d10×2,5	45	×1d4/2
Elfe sylvestre	1,40	+2d10×2,5	50	×1d4/2
Drow	1,35	+2d6×2,5	37,5	×1d6/2
Halfelin	0,80	+2d4×2,5	17,5	×0,5
Sangdragon	1,70	+2d8×2,5	87,5	×2d6/2
Gnome	0,65	+2d4×2,5	17,5	×0,5
Demi-elfe	1,50	+2d8×2,5	55	×2d4/2
Demi-orc	1,55	+2d10×2,5	70	×2d6/2
Tieffelin	1,50	+2d8×2,5	55	×2d4/2

Par exemple, en tant qu'humaine, Tika mesure de base 1,45 mètre plus 2d10 × 2,5 centimètres. Son joueur lance les 2d10 et obtient un total de 12, Tika mesure donc 1,75 mètre. Le joueur utilise le même résultat (12) et le multiplie par 2d4 kilos/2. Il obtient 3 au jet de dé, Tika pèse donc 18 kilos (12 × 1,5) en plus de ses 55 kilos de base, pour un total de 73 kilos.

Autres caractéristiques physiques

À vous de choisir l'âge de votre personnage ainsi que la couleur de ses yeux, de ses cheveux et de sa peau. Pour lui donner une touche personnelle, vous pouvez lui ajouter un élément physique inhabituel ou marquant, comme une balafre, une boiterie ou un tatouage.

Tika et Artemis : les détails des personnages

Réfléchissez à la manière dont le nom de Tika Waylan et celui d'Artemis Entreri les distinguent l'un de l'autre et reflètent leur personnalité. Tika est une jeune femme bien déterminée à prouver qu'elle n'est plus une enfant et son nom évoque une personne jeune et ordinaire. Artemis Entreri vient d'un pays exotique et porte un nom plus mystérieux.

Au début de sa carrière d'aventurière, Tika a dix-neuf ans. Elle a les cheveux auburn, les yeux verts, la peau pâle constellée de taches de rousseur et un grain de beauté sur la hanche droite. Artemis est un homme de petite taille, compact, au corps sec et tout en muscles. Il a des traits anguleux, de hautes pommettes et il semble toujours avoir besoin d'un coup de rasoir. Il a des cheveux noirs épais et des yeux gris sans expression qui trahissent le vide de sa vie et de son âme.

Alignement

Une créature typique de l'univers Dungeons & Dragons a un alignement qui permet de donner une idée générale de son point de vue moral et de son attitude. L'alignement est une combinaison de deux facteurs : l'un identifie la morale (Bon, Mauvais ou Neutre) et l'autre son positionnement par rapport à la société et à l'ordre (Loyal, Chaotique ou Neutre). Il existe neuf combinaisons de ces deux critères et donc neuf alignements possibles.

Voici ci-dessous un bref résumé du comportement typique que l'on peut attendre d'une créature en fonction de son alignement. Chaque individu peut avoir un comportement très différent des exemples proposés. Il se trouve en effet peu de créatures qui adhèrent et correspondent parfaitement à leur alignement.

Loyal Bon (LB) On peut compter sur ces créatures pour faire ce qui est considéré comme bien en société. Les dragons d'or, les paladins et la majorité des nains sont d'alignement Loyal Bon.

Neutre Bon (NB) Ces créatures font de leur mieux pour aider les autres en fonction de leurs besoins. De nombreux célestes, quelques géants des nuages et la plupart des gnomes sont d'alignement Neutre Bon.

Chaotique Bon (CB) Ces créatures agissent en suivant leur conscience, sans tenir compte des attentes des autres. On trouve parmi les créatures qui ont l'alignement Chaotique Bon les dragons de cuivre, la plupart des elfes.

Loyal Neutre (LN) Ces individus sont respectueux de la loi, d'une tradition ou de leur code de conduite personnel. C'est le cas de nombreux moines et magiciens.

Neutre (N) C'est l'alignement de ceux qui préfèrent se tenir à distance des dilemmes moraux et n'aiment pas prendre parti. Ils font ce qui leur paraît approprié sur le moment. Les hommes-lézards, la plupart des druides et de nombreux humains sont d'alignement Neutre.

Chaotique Neutre (CN) Ces créatures écoutent leurs désirs et font passer leur propre liberté avant tout. On trouve parmi les créatures d'alignement Chaotique Neutre de nombreux barbares et roublards et quelques bardes.

Loyal Mauvais (LM) Voilà l'alignement des créatures qui s'appliquent à méthodiquement prendre ce dont elles ont envie dans le cadre d'un code ou d'une tradition, de leur loyauté ou d'un ordre. Les créatures d'alignement Loyal Mauvais sont les diables, les dragons bleus et les hobgobelins.

Neutre Mauvais (NM) C'est l'alignement des créatures qui font ce qu'elles veulent tant qu'elles peuvent s'en tirer. De nombreux drows, quelques géants des nuages et les yugoloths sont d'alignement Neutre Mauvais.

Chaotique Mauvais (CM) Ces créatures n'hésitent pas à être violentes de manière arbitraire. Elles se laissent mener par leur cupidité, leur haine ou leur soif de sang. Les démons, les dragons rouges et les orcs sont d'alignement Chaotique Mauvais.

L'alignement dans le multivers

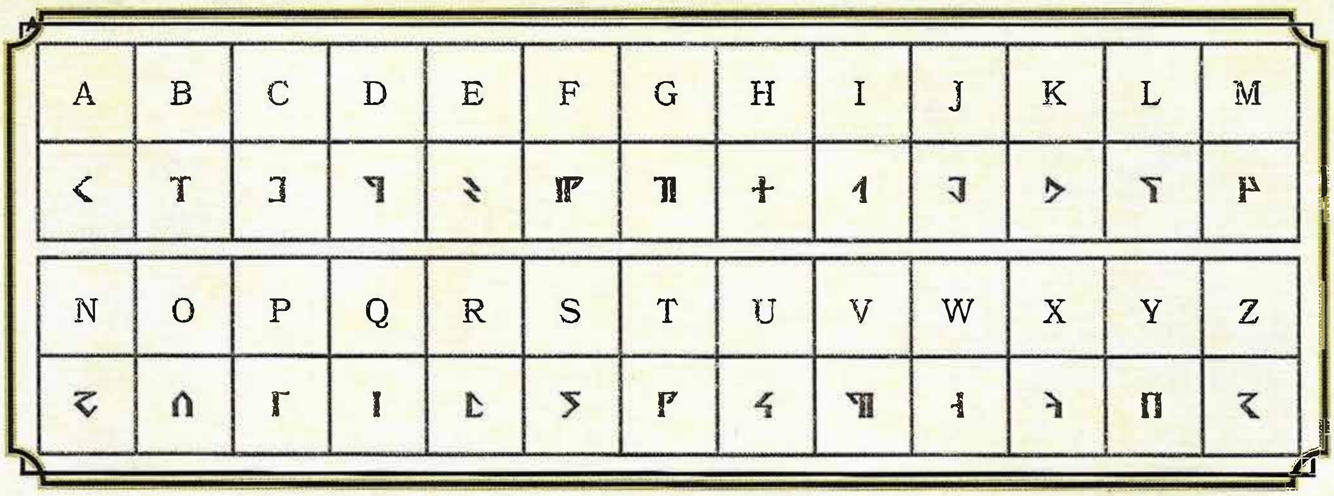
Pour de nombreuses créatures douées de raison, l'alignement est un choix moral. Les humains, les nains, les elfes et les autres races humanoïdes peuvent choisir la voie qui leur convient le mieux entre le bien et le mal, la loi et le chaos. Les légendes racontent que les dieux d'alignement bon qui ont créé ces races leur ont donné cette capacité de choisir leur voie, bien conscients que le bien n'est qu'une autre forme d'esclavage s'il n'est pas le fruit du libre arbitre.

Les divinités maléfiques qui ont créé les autres races ne les ont quant à elles créées que pour les servir. Ces races ont donc une forte tendance naturelle à suivre la nature de leurs dieux. La plupart des orcs partagent ainsi la nature sauvage et violente de Gruumsh, leur dieu, et sont naturellement enclins au mal. Et même si un orc choisit de faire le bien, il passera sa vie à lutter contre sa tendance naturelle. (Même les demi-orcs ressentent l'influence de leur dieu).

L'alignement est une composante essentielle de la nature des célestes et des fiélons. Un diable ne choisit pas d'être Loyal Mauvais ou ne se sent pas naturellement attiré par cet alignement, être Loyal Mauvais est inscrit dans son essence même. Si d'une manière ou d'une autre il cessait d'être Loyal Mauvais, il cesserait aussi d'être un diable.

La majorité des créatures qui ne sont pas douées de raison n'ont pas d'alignement. Elles sont dites **non-alignées**. De telles créatures sont incapables de faire un choix moral ou éthique et agissent en fonction de leur nature animale. Les requins sont de sauvages prédateurs, par exemple, mais ils ne sont en rien maléfiques. Ils n'ont pas d'alignement.

Écriture naine : exemple d'alphabet



Langues

La race d'un personnage détermine la langue qu'il parle par défaut. Son historique peut lui permettre de parler une ou plusieurs langues supplémentaires au choix. Ces langues doivent être notées sur la fiche de personnage.

Choisissez vos langues dans le tableau Langues courantes ci-dessous, ou une langue couramment utilisée dans la campagne à laquelle vous participez. Si votre MD vous en donne la permission, vous pouvez choisir à la place une langue exotique ou une langue secrète, comme l'argot des voleurs ou la langue des druides.

Certaines de ces langues sont en réalité une famille de langues comportant plusieurs dialectes. Par exemple, les langues primordiales sont constituées de quatre dialectes (aérien, aquatique, igné et terreux), un pour chaque plan élémentaire. Des créatures qui parlent des dialectes différents issus d'une même langue d'origine peuvent communiquer entre elles.

Langues courantes

Langue	Parlée par...	Écriture
Commun	Humains	Commun
Elfe	Elfes	Elfe
Géant	Ogres, géants	Nain
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelin	Gobelinoïdes	Nain
Halfelin	Halfelins	Commun
Nain	Nains	Nain
Orc	Orcs	Nain

Langues exotiques

Langue	Parlée par...	Écriture
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Célestes	Céleste
Commun des profondeurs	Marchands de l'Ombreterre	Elfe
Draconique	Dragons, sangdragons	Draconique
Infernal	Diables	Infernal
Primordial	Élémentaires	Nain
Profond	Flagelleurs mentaux, tyrannœils	—
Sylvain	Fées	Elfe

Tika et Artemis : l'alignement

Tika Waylan est Neutre Bonne, c'est une personne au cœur fondamentalement bon qui cherche à aider autrui à chaque fois que l'occasion se présente. Artemis est Loyal Mauvais, il n'accorde aucune valeur à la vie des êtres intelligents mais il reste très professionnel dans son approche du meurtre.

Comme Artemis est un personnage Mauvais, il ne fait pas un aventurier idéal. Il a commencé sa carrière en tant que scélérat et coopère avec des héros uniquement quand il n'a pas d'autre choix... et quand cela sert ses intérêts. Dans la plupart des jeux, les aventuriers Mauvais génèrent des problèmes au sein de leur groupe dès que leurs compagnons ne partagent pas leurs intérêts et leurs objectifs. En général, l'alignement Mauvais est réservé aux adversaires des héros et aux monstres.

Les attributs personnels

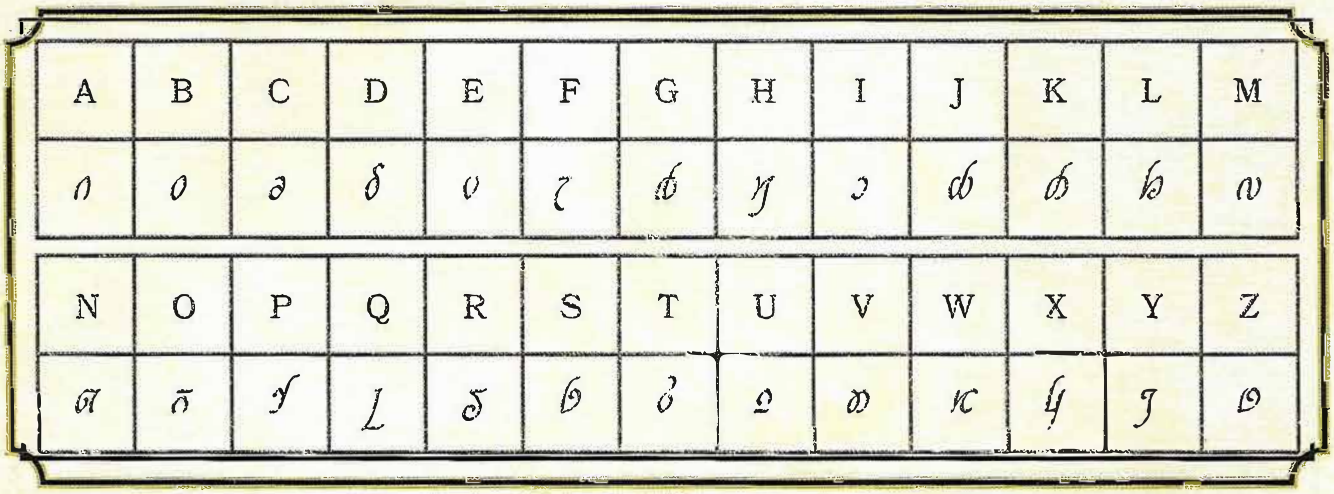
C'est en définissant la personnalité de votre personnage (ses traits, ses manières, ses habitudes, ses croyances et ses défauts, c'est-à-dire tout ce qui lui donne une identité unique) que vous lui donnerez vie en jeu. Nous vous présentons ici quatre catégories d'attributs : les traits de personnalité, les idéaux, les liens et les défauts. En plus de cela, pensez aux expressions favorites de votre personnage, à ses tics, ses gestes récurrents, ses vices, ses bêtes noires... tout ce que vous pouvez imaginer.

Chaque historique présenté plus loin dans ce chapitre s'accompagne de suggestions d'attributs susceptibles de stimuler votre imagination. Vous n'êtes pas tenu de vous conformer à ces propositions mais ce sont de bons points de départ.

Les traits de personnalité

Donnez deux traits de personnalité à votre personnage. Ce sont des éléments mineurs qui vous aident à différencier votre personnage des autres. Chacun doit traduire quelque chose d'intéressant ou de marrant à propos de votre personnage. Ils doivent décrire les spécificités de votre personnage, ce qui le rend unique. « Je suis rusé », ce n'est pas un bon trait parce qu'il convient à de nombreux personnages. « J'ai lu tous les livres de Château-Suif » par contre, voilà quelque chose de spécifique à propos des intérêts et inclinaisons de votre personnage.
Les traits de personnalité peuvent décrire ce que votre personnage aime, ce qu'il a accompli, ce qu'il déteste ou redoute, les attitudes ou manières qui le caractérisent ou encore l'influence que ses valeurs de caractéristique exercent sur lui.

Écriture elfe : exemple d'alphabet



Tika et Artemis : les attributs personnels

Tika et Artemis ont des traits de personnalité bien distincts.

Tika Waylan déteste les vantardises et elle a le vertige suite à une mauvaise chute pendant sa carrière de voleuse. Artemis Entreri se prépare toujours au pire et tous ses mouvements sont rapides, précis et empreints de confiance en soi.

Regardons leurs idéaux. Tika Waylan est innocente, presque comme une enfant. Elle croit que la vie a beaucoup de valeur et qu'il faut apprécier tout le monde. Neutre Bonne, elle défend la vie et le respect, ses idéaux. Artemis Entreri ne laisse jamais ses émotions prendre le dessus et se met sans cesse à l'épreuve pour s'améliorer. Son alignement Loyal Mauvais lui donne pour idéaux l'impartialité et la soif de pouvoir.

Le lien de Tika Waylan la lie à l'auberge du Dernier refuge. Le propriétaire de l'auberge lui a donné une nouvelle chance dans la vie et c'est alors qu'elle travaillait là-bas qu'elle s'est liée d'amitié avec ses compagnons d'aventure. Quand les armées draconiennes ont détruit l'auberge, elles ont donné à la jeune femme une excellente raison de les détester de tout son cœur. Son lien pourrait se traduire ainsi : « Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour punir les armées draconiennes pour avoir détruit l'auberge du Dernier refuge. »

Le lien d'Artemis Entreri est une étrange relation, presque paradoxale, avec Drizzt Do'Urden, son égal en matière d'escrime et de détermination. Quand il a affronté le drow pour la première fois, il a retrouvé une part de lui-même chez son adversaire, un indice qu'il aurait pu mener une vie semblable à celle de l'héroïque elfe noir si les choses s'étaient déroulées autrement. À partir de là, Artemis n'est plus seulement un criminel et un assassin, c'est un antihéros conduit par sa rivalité avec Drizzt. Son lien pourrait s'exprimer ainsi : « Je ne connaîtrai pas le repos tant que je n'aurai pas prouvé que je suis meilleur que Drizzt Do'Urden. »

Chacun de ces personnages a aussi un énorme défaut. Tika Waylan est naïve et très vulnérable au niveau des émotions. Elle est plus jeune que ses compagnons et elle est agacée de voir qu'ils la considèrent encore comme l'enfant qu'elle était il y a des années lors de leur rencontre. Elle pourrait même être tentée d'agir à l'encontre de ses principes si elle est convaincue qu'un exploit donné pourrait prouver sa maturité. De son côté, Artemis Entreri s'est complètement isolé de toute relation personnelle et veut seulement qu'on le laisse seul.

Pour réfléchir aux traits de personnalité de votre personnage, vous pouvez commencer par regarder sa meilleure valeur de caractéristique, puis la pire et définir un trait pour chacune, qui peut être positif ou négatif : il peut travailler dur pour compenser une valeur modeste ou se montrer trop sûr de lui à propos d'une valeur élevée.

Les idéaux

Décrivez un idéal qui motive votre personnage. Cet idéal représente quelque chose en quoi il croit fortement, c'est le fondement des principes éthiques et moraux qui le poussent à agir comme il le fait. Ce peut être n'importe quoi, depuis ses objectifs dans la vie à son système de croyances.

Les idéaux répondent par exemple aux questions suivantes. Quels sont les principes que le personnage ne trahira jamais ? Qu'est-ce qui l'obligerait à faire des sacrifices ? Qu'est-ce qui le pousse à agir et définit ses objectifs et ses ambitions ? Quelle est la chose la plus importante qu'il s'efforce d'accomplir ?

Libre à vous de choisir les idéaux que vous voulez, mais l'alignement du personnage forme un bon point de départ. Chaque historique présenté dans ce chapitre propose six idéaux, cinq liés à l'alignement (Loi, Chaos, Bien, Mal et Neutralité), le dernier prenant racine dans les particularités de l'historique plutôt que dans une perspective morale ou éthique.

Les liens

Créez un lien pour votre personnage. Il représente ses attaches avec des gens, des lieux ou des événements, le rattache à son historique, le pousse à accomplir des exploits héroïques ou à agir à l'encontre de ses propres intérêts s'il est menacé. Il peut fonctionner comme un idéal et forger les motivations et les objectifs de votre personnage.

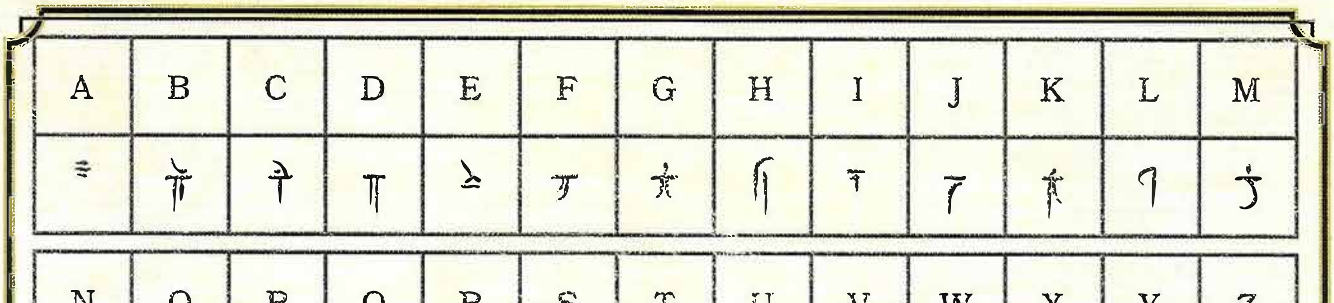
Le lien peut représenter la réponse à l'une de ces questions. Qui compte le plus aux yeux du personnage ? Avec quel lieu ressent-il un lien particulier ? Quel est son bien le plus précieux ?

Le lien peut être lié à la classe, à l'historique, à la race ou à un aspect de la personnalité ou de l'histoire du personnage qui peut en tisser de nouveaux au cours de ses aventures.

Les défauts

Enfin, choisissez un défaut à votre personnage. Il représente un vice, une pulsion, une peur ou une faiblesse, tout ce qu'autrui peut utiliser pour le détruire ou le faire agir à l'encontre de ses intérêts. Un défaut est plus important qu'un trait de personnalité négatif et peut répondre à l'une des questions suivantes. Qu'est-ce qui met le personnage hors de lui ? Quel

Écriture draconique : exemple d'alphabet



est le personnage, le concept ou l'événement qui le terrifie ? Quels sont ses vices ?

Inspiration

L'inspiration est une règle que le maître du donjon peut utiliser pour récompenser un joueur qui interprète son personnage de manière particulièrement juste, en restant fidèle à ses traits de personnalité, ses idéaux, son lien et ses défauts. L'inspiration vous permet par exemple d'exploiter la compassion dont fait preuve votre personnage pour les plus démunis pour avoir un ascendant lors d'une négociation avec le Prince mendiant, ou encore d'utiliser votre lien avec votre village natal que vous avez promis de défendre pour vous délivrer des effets d'un sort qui vous a été lancé.

Gagner de l'inspiration

Votre MD a de nombreuses occasions de vous octroyer de l'inspiration. Généralement, il vous récompense ainsi quand vous avez su jouer les traits de personnalité de votre personnage, les inconvénients liés à ses défauts ou son lien, ou plus généralement quand vous parvenez à l'interpréter de manière convaincante. Votre MD vous informera comment gagner de l'inspiration pendant le jeu.

Soit vous possédez de l'inspiration, soit vous n'en possédez pas. Il n'est pas possible de faire un stock « d'inspirations » pour l'utiliser plus tard.

Utiliser l'inspiration

Si vous êtes sous le coup de l'inspiration, vous pouvez l'utiliser pour faire un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique. Si vous utilisez votre inspiration, vous serez avantagé lors de ces jets de dés.

De plus, si vous possédez de l'inspiration, vous pouvez récompenser un autre joueur pour son jeu, sa perspicacité, ou simplement pour avoir rendu la partie plus intéressante par ses actions. Quand le personnage de ce joueur fait quelque chose qui contribue à l'histoire de manière intéressante et drôle, vous pouvez décider de lui céder votre inspiration.

Historique

Toute histoire à un commencement. L'historique de votre personnage permet de révéler ses origines, comment il est devenu aventurier et quelle est sa place dans le monde. Votre guerrier a peut-être d'abord été un preux chevalier ou un vétéran endurci. Votre sorcier était peut-être quant à lui un sage ou un artisan, et votre roublard un voleur affilié à une guilde ou un amuseur public.

Choisir un historique vous permet d'obtenir de nombreux indices sur l'identité de votre personnage. La question la plus importante que vous devez vous poser quand vous exposez votre historique est : ***qu'est-ce qui a changé ?*** Pourquoi avez-vous cessé de faire l'activité décrite dans votre historique pour partir à l'aventure ? Où avez-vous trouvé l'argent nécessaire pour acheter votre équipement initial ? Ou si vous venez d'un milieu aisé, pourquoi n'avez-vous pas ***plus*** d'argent ? Comment avez-vous appris les compétences propres à votre classe ? Et qu'est-ce que qui vous différencie des gens ordinaires qui ont la même histoire que vous ?

Les historiques de ce chapitre confèrent à votre personnage des avantages concrets (aptitudes, maîtrises et langues) et des suggestions d'interprétation.

Tika et Artemis : l'historique

Tika Waylan et Artemis Entreri ont tous deux commencé leur vie comme enfants des rues. Tika a ensuite suivi une carrière de serveuse qui ne l'a guère changée, elle peut donc choisir l'historique d'enfant des rues, obtenir la maîtrise des compétences Escamotage et Discrétion et apprendre à utiliser les outils des voleurs. Artemis se définit davantage par son passé criminel qui lui donne accès aux compétences de Discrétion et de Supercherie et lui a appris à utiliser les outils des voleurs et des empoisonneurs.

Maîtrises

Chaque historique confère à un personnage la maîtrise de deux compétences (décrites dans le chapitre 7).

En plus de cela, la plupart des historiques permettent à un personnage d'acquérir la maîtrise d'un ou plusieurs outils (comme indiqué dans le chapitre 5).

Si un personnage gagne une même maîtrise de deux sources différentes, il peut choisir une maîtrise différente du même type (compétence ou outil) à la place.

Langues

Le passé de certains personnages leur donne la capacité d'apprendre des langues en plus de celles accordées par leur race. Reportez-vous à la section Langues de ce chapitre.

Équipement

Chaque historique donne accès à un équipement de départ. Si vous utilisez la règle optionnelle du chapitre 5 qui vous permet à la place d'acheter votre propre équipement, vous ne recevez aucun équipement lié à votre historique.

Suggestions de personnalité

Chaque historique vous suggère des traits de personnalité liés à l'histoire de votre personnage. Vous pouvez les choisir, lancer des dés pour les déterminer au hasard, ou utiliser ces suggestions pour inventer vous-mêmes la personnalité de votre personnage.

Personnaliser son historique

Vous pouvez vouloir adapter certains détails d'un historique pour qu'il corresponde mieux à votre personnage ou au cadre de la campagne. Afin de le personnaliser, vous pouvez remplacer une aptitude par une autre, choisir deux compétences et un total de deux maîtrises d'outils ou deux langues parmi les historiques qui vous sont proposés ici. Vous pouvez choisir d'utiliser l'équipement de départ proposé ou acheter vous-même votre équipement, comme expliqué dans le chapitre 5 (si vous choisissez d'acheter de l'équipement, vous ne pouvez pas prendre en plus l'équipement de départ suggéré





pour votre classe). Enfin, vous pouvez choisir deux traits de personnalité, un idéal, un lien et un défaut. Si vous n'arrivez pas à trouver d'option qui corresponde à l'historique que vous voulez donner à votre personnage, vous pouvez collaborer avec le MD pour en créer une.

Acolyte

Vous avez passé votre vie au service d'un temple dédié à un dieu particulier ou à un panthéon de dieux. Vous servez d'intermédiaire entre le domaine du sacré et le monde mortel. Vous accomplissez les rites sacrés et faites les sacrifices nécessaires qui vous permettent de mettre les fidèles en présence du divin. Vous n'êtes pas nécessairement un clerc (accomplir des rites sacrés n'est pas la même chose que canaliser la puissance divine).

Choisissez un dieu, un panthéon de dieux ou un être semi-divin parmi la liste proposée dans l'appendice B ou parmi ceux proposés par votre MD, avec qui vous déterminerez la nature exacte de vos tâches religieuses. Étiez-vous un petit fonctionnaire dans la hiérarchie du temple, élevé depuis l'enfance pour assister les prêtres lors des rites sacrés ? Ou bien un grand prêtre qui a soudain ressenti le besoin de servir son dieu différemment ? Peut-être étiez-vous à la tête d'un culte indépendant non affilié à un quelconque temple, ou faisiez-vous partie d'un groupe occulte au service d'un maître démoniaque que vous avez renié.

Compétences maîtrisées : Perspicacité, Religion.
Langues : deux de votre choix.
Équipement : un symbole sacré (un cadeau qui vous a été offert quand vous êtes entré dans les ordres), un livre de prières ou un moulin à prières, 5 bâtons d'encens, des habits de cérémonie, des habits courants et une bourse contenant 15 po.

Aptitude : Abri des croyants

Vous êtes un acolyte et imposez donc le respect à ceux qui partagent votre foi. Vous pouvez accomplir les cérémonies religieuses liées à votre déité. Vous et vos compagnons d'aventure pouvez espérer recevoir des soins gratuits dans les temples, autels et autres endroits dédiés à la divinité que vous vénérez. Cela ne vous dispense par contre pas de fournir les ingrédients nécessaires au lancement des sorts. Ceux qui partagent votre religion peuvent aussi vous donner (mais seulement à vous) de quoi mener un train de vie modeste.

Vous pouvez être lié à un temple spécifique dédié à votre déité ou votre panthéon et dans lequel vous avez un logement. Cela peut être le temple dans lequel vous officiez, si vous êtes resté en bons termes avec ses occupants, ou un temple qui est devenu votre nouvelle maison. Quand vous vous trouvez à proximité de votre temple, vous pouvez demander l'assistance des prêtres qui s'y trouvent, dans la mesure où l'aide qu'ils vous apportent ne les met pas en danger et que vous soyez en bons termes avec eux.

Personnalités suggérées

La personnalité des acolytes est façonnée par leurs expériences dans les temples ou les communautés religieuses. Leurs études de l'histoire et des fondements de leur religion, ainsi que leurs rapports aux temples, autels ou clergés ont une influence sur leurs manières et leurs idéaux. Leurs défauts peuvent être l'hypocrisie, des idées hérétiques, ou un idéal ou un lien poussé à l'extrême.

d8	Trait de personnalité
1	J'ai placé au rang d'idole un héros de ma foi et je passe mon temps à parler de ses actions comme des exemples à suivre.
2	Je suis capable de trouver un terrain d'entente avec les pires ennemis, d'avoir de l'empathie pour eux et j'œuvre en permanence pour la paix.
3	Chaque évènement, chaque action est un présage à mes yeux. Les dieux tentent de nous parler, il nous suffit d'écouter.
4	Rien ne peut ébranler mon optimisme.
5	Je ne perds pas une occasion de citer (ou déformer) des textes sacrés et des proverbes.
6	Je suis tolérant (ou intolérant) aux autres religions et respecte (ou condamne) la croyance en d'autres dieux.
7	J'ai connu des nourritures et des boissons raffinées et fréquenté la haute société parmi l'élite de mon temple. Je supporte difficilement un mode de vie fruste.
8	J'ai passé tellement de temps dans le temple que je n'ai pas beaucoup d'expérience quand il s'agit de traiter avec les gens de l'extérieur.

d6	Idéal
1	**Tradition.** Il faut préserver et respecter les anciennes traditions religieuses et sacrificielles. (Loyal)
2	**Charité.** J'essaie toujours d'aider ceux qui sont dans le besoin, peu importe ce qu'il m'en coûte. (Bon)
3	**Changement.** Nous devons mettre en œuvre les changements que les dieux apportent constamment au monde. (Chaotique)
4	**Pouvoir.** J'espère un jour être à la tête du clergé de mon église. (Loyal)
5	**Foi.** Je sais que ma déité guide mes pas. Je sais que si je travaille dur, tout ira bien. (Loyal)
6	**Aspiration.** Je dois me prouver digne de mon dieu en agissant selon ses enseignements. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Je suis prêt à mourir en tentant de récupérer une ancienne relique liée à ma foi qui a été perdue il y a très longtemps.
2	Un jour, je me vengerai de la hiérarchie corrompue qui m'a accusé d'être un hérétique.
3	Je dois ma vie au prêtre qui m'a recueilli après la mort de mes parents.
4	Tout ce que je fais, je le fais pour le peuple.
5	Je suis prêt à tout pour protéger le temple dans lequel j'ai servi.
6	Je dois protéger un texte sacré que mes ennemis considèrent hérétique et cherchent à détruire.

d6	Défaut
1	Je juge les autres sévèrement, mais je me juge encore plus durement.
2	J'accorde trop de confiance à ceux qui détiennent le pouvoir dans la hiérarchie de mon temple.
3	Ma piété me pousse parfois à croire aveuglément ceux qui professent en mon dieu.
4	Je n'ai aucune flexibilité dans ma manière de penser.
5	Je ne fais pas confiance aux étrangers et je m'attends au pire de leur part.
6	Une fois que je me suis fixé un objectif, je deviens obsédé par celui-ci au détriment de tout le reste.

Artisan de guilde

Vous êtes membre d'une guilde d'artisans. Vous êtes très doué dans un domaine particulier et travaillez en étroite collaboration avec les autres artisans. Vous avez gagné une place de choix dans le monde mercantile et, grâce à vos talents et aux richesses qu'ils vous ont permis d'accumuler, vous n'êtes plus assujetti aux contraintes d'un ordre social féodal. Vous avez appris votre art en tant qu'apprenti auprès d'un maître artisan, sous la tutelle de votre guilde, jusqu'à ce vous deveniez un maître à votre tour.

Compétences maîtrisées : Perspicacité, Persuasion.
Outils maîtrisés : un type d'outil d'artisan.
Langue : une de votre choix.
Équipement : un ensemble d'outils d'artisan (de votre choix), une lettre d'introduction émanant de votre guilde, une tenue de voyageur et une bourse contenant 15 po.

Négoces de guilde

On trouve habituellement des guildes dans les villes de taille suffisante pour abriter plusieurs artisans exerçant le même métier. Cependant, la vôtre peut aussi être un réseau d'artisans qui travaillent tous dans des villages différents au sein d'un même royaume. Voyez avec votre MD pour déterminer la nature de votre guilde. Vous pouvez choisir votre métier dans la table des négoces de guilde ou lancer le dé.



d20	Négoces de guilde
1	Alchimistes et apothicaires
2	Armuriers, fabricants de serrures et orfèvres
3	Distillateurs, brasseurs et vignerons
4	Calligraphes et scribes
5	Charpentiers, couvreurs et plâtriers
6	Cartographes, géomètres et fabricants de cartes
7	Cordonniers et fabricants de chaussures
8	Cuisiniers et boulangers
9	Souffleurs de verre et vitriers
10	Joailliers et tailleurs de gemmes
11	Maroquiniers, écorcheurs et tanneurs
12	Maçons et tailleurs de pierre
13	Peintres, enlumineurs et fabricants d'enseignes
14	Potiers et fabricants de tuiles
15	Fabricants de bateaux et de voiles
16	Forgerons et travailleurs du métal
17	Rétameurs et réparateurs
18	Fabricants de chariots et de roues
19	Tisseurs et teinturiers
20	Sculpteurs sur bois, tonneliers et fabricants d'arcs

En tant que membre de votre guilde, vous savez comment fabriquer des produits finis à partir de matériaux bruts (ce qui se traduit par votre maîtrise d'un type d'outils d'artisan) et vous connaissez aussi les ficelles du négoce tout comme les bonnes pratiques commerciales. La question est de savoir si vous abandonnez les affaires pour l'aventure ou si vous fournissez des efforts supplémentaires pour coordonner les deux.

Aptitude : membre de guilde

En tant que membre bien établi et respecté d'une guilde, vous disposez de certains avantages. Les autres membres de la guilde vous logent et vous nourrissent si nécessaire, et ils paieront vos funérailles si besoin. Dans certaines villes, une maison de guilde sert de lieu de rencontre aux membres d'une même profession et c'est l'endroit idéal où rencontrer des mécènes potentiels, des alliés ou des sous-fifres.

Les guildes ont souvent un grand poids politique. Si vous êtes accusé d'un crime, votre guilde vous soutiendra si votre innocence semble facile à prouver ou si le crime était justifiable. Vous pouvez aussi profiter des contacts de la guilde pour rencontrer des personnages politiques importants, si vous êtes un membre de haut rang. Pour obtenir ce genre d'appui, il faut parfois verser un peu d'or ou déposer quelques objets magiques dans les coffres de la guilde.

Vous devez payer une cotisation de 5 po par mois à la guilde. Si vous ratez des échéances, vous devez régler le retard aussi vite que possible pour rester dans les bonnes grâces de la guilde.

Personnalités suggérées

Les artisans des guildes font partie des gens les plus ordinaires qui soient. Jusqu'à ce qu'ils posent leurs outils et décident de devenir aventuriers. Ils connaissent la valeur du travail et l'importance d'un mode de fonctionnement communautaire mais ils sont vulnérables à l'avarice et la convoitise.

d8	Trait de personnalité
1	Je pense que tout ce qui mérite d'être fait mérite d'être bien fait. Je n'y peux rien, je suis un perfectionniste.
2	Je suis un snob qui méprise les gens incapables d'apprécier l'art.
3	Je veux toujours comprendre comment les choses fonctionnent et ce qui motive les gens.
4	Je déborde d'aphorismes spirituels et j'ai un proverbe pour chaque occasion.
5	Je me montre grossier envers les gens qui refusent de travailler dur et de se montrer honnêtes comme moi.
6	J'aime parler longuement de ma profession.
7	Je rechigne à me séparer de mon argent et je marchande infatigablement jusqu'à ce que je conclue le meilleur marché possible.
8	Je suis très connu pour mon travail et je veux être sûr que tout le monde l'apprécie. Je suis toujours surpris quand quelqu'un n'a jamais entendu parler de moi.

d6	Idéal
1	**Communauté.** C'est le devoir de toute personne civilisée que de renforcer les liens de sa communauté et d'améliorer la sécurité de la civilisation. (Loyal)
2	**Générosité.** J'ai reçu mes talents pour les utiliser dans l'intérêt du monde. (Bon)
3	**Liberté.** Tout le monde devrait être libre d'exercer son métier. (Chaotique)
4	**Avarice.** Je travaille seulement pour l'argent. (Mauvais)
5	**Autrui.** Je suis dévoué aux gens qui comptent pour moi, pas à un idéal. (Neutre)
6	**Aspiration.** Je travaille dur pour devenir le meilleur dans mon métier. (N'importe leque!)

d6	Lien
1	L'atelier dans lequel j'ai appris mon métier est pour moi l'endroit le plus important au monde.
2	J'ai créé une grande œuvre pour quelqu'un avant de me rendre compte qu'il n'en était pas digne. Je cherche depuis quelqu'un qui la mérite.
3	J'ai une grande dette envers ma guilde pour avoir fait de moi ce que je suis aujourd'hui.
4	Je cherche à m'enrichir pour gagner l'amour de quelqu'un.
5	Un jour, je reviendrai auprès de ma guilde pour leur prouver que je suis le meilleur des artisans.
6	Je me vengerai des forces maléfiques qui ont détruit mon lieu de travail et m'ont privé de mon gagne-pain.

d6	Défaut
1	Je ferais n'importe quoi pour mettre la main sur quelque chose de rare ou d'inestimable.
2	Je suis prompt à penser que quelqu'un tente de m'arnaquer.
3	Personne ne doit jamais savoir que j'ai un jour volé de l'argent dans les coffres de la guilde.
4	Je ne suis jamais satisfait de ce que j'ai, j'en veux toujours plus.
5	Je suis prêt à tuer pour un titre de noblesse.
6	Je suis horriblement jaloux de toute personne capable de surpasser mon talent. Où que j'aille, je suis entouré de rivaux.

Variante d'artisan de la guilde : le marchand de la guilde

Au lieu d'appartenir à une guilde d'artisans, vous pouvez faire partie d'une guilde de marchands, de maîtres de caravanes ou de commerçants. Vous ne fabriquez pas les objets, vous gagnez votre vie en les achetant et les revendant (ou en faisant de même avec les matières premières dont les artisans ont besoin pour travailler). Votre guilde peut être un grand consortium marchand ou une famille marchande ayant des intérêts dans toute une région. Vous transportez peut-être des produits d'un endroit à l'autre, par bateau, par chariot ou par caravane, ou bien vous les achetez à des commerçants itinérants et les revendez dans votre propre boutique. D'une certaine manière, la vie de commerçant itinérant se prête plus à l'aventure que celle d'artisan.

Au lieu de maîtriser des outils d'artisan, vous pouvez maîtriser des outils de navigateur ou bien une langue supplémentaire. Et vous pouvez commencer le jeu avec une mule et un chariot au lieu d'outils d'artisan.

Artiste

Vous exultez devant un parterre de spectateurs que vous savez captiver, divertir et même inspirer. Vos poèmes touchent le cœur de vos auditeurs et éveillent en eux joie ou tristesse, rire ou colère. Votre musique allège leur humeur ou traduit leur chagrin. Vos pas de danse les captivent, votre humour les pique au vif. Quelle que soit la technique que vous utilisez, vous ne vivez que pour l'art.

Compétences maîtrisées : Acrobaties, Représentation.
Outils maîtrisés : accessoires de déguisement, un type d'instrument de musique.
Équipement : un instrument de musique (de votre choix), la faveur d'un admirateur (une lettre d'amour, une mèche de cheveux ou un colifichet), un costume et une bourse contenant 15 po.

Spécialités d'artiste

Un artiste de talent est très polyvalent et agrémente chaque représentation avec des extraits de plusieurs disciplines. Choisissez une à trois spécialités ou lancez le dé dans la table suivante pour définir votre champ d'expertise en tant qu'artiste.

d10	Spécialité d'artiste	d10	Spécialité d'artiste
1	Acteur	6	Musicien
2	Danseur	7	Poète
3	Cracheur de feu	8	Chanteur
4	Bouffon	9	Conteur
5	Jongleur	10	Acrobate

Aptitude : à la demande du public

Vous trouvez toujours un endroit où vous produire, généralement dans une auberge ou une taverne mais aussi, éventuellement, dans un cirque, un théâtre ou même à la cour d'un noble. Là, vous êtes nourri et logé gratuitement (avec des moyens modestes ou dans le confort, selon la qualité de l'établissement) tant que vous donnez une représentation chaque soir. De plus, ces représentations font de vous une sorte de personnalité publique. Quand des étrangers vous reconnaissent dans une ville où vous êtes monté sur scène, ils se montrent généralement sympathiques.

Personnalités suggérées

Un artiste prospère doit savoir captiver l'attention de la foule, il a donc une personnalité souvent flamboyante ou énergique. Il est enclin au romantisme et défend souvent de nobles idéaux en matière de pratique des arts et d'appréciation de la beauté.

d8	Trait de personnalité
1	Je connais une histoire pour chaque situation ou presque.
2	Dès que j'arrive dans un lieu qui m'est inconnu, j'écoute les rumeurs locales et répands des ragots.
3	Je suis un romantique invétéré, toujours en quête de ce « quelqu'un de spécial. »
4	Personne ne reste longtemps en colère contre moi ou près de moi car je sais apaiser les tensions.
5	Je sais apprécier une bonne insulte, même quand j'en suis la cible.
6	Je deviens amer dès que je ne suis pas au centre de l'attention.
7	Je ne me contente jamais de moins que la perfection.
8	Je change d'humeur ou d'avis aussi vite que de ton dans une chanson.



d6	Idéal
1	**Beauté.** Quand je donne une représentation, je rends le monde meilleur qu'il n'était. (Bon)
2	**Tradition.** On ne doit jamais oublier les histoires, les légendes et les chants du passé car ils nous apprennent qui nous sommes. (Loyal)
3	**Créativité.** Le monde a besoin de nouvelles idées et d'actions audacieuses. (Chaotique)
4	**Avidité.** Je suis dans le métier uniquement pour l'argent et la gloire. (Mauvais)
5	**Autrui.** J'aime voir les sourires sur le visage des spectateurs quand je joue, c'est tout ce qui compte. (Neutre)
6	**Honnêteté.** L'art doit être le reflet de l'âme. Il doit être pratiqué avec sincérité et révéler qui nous sommes. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Mon instrument représente mon bien le plus précieux et me rappelle quelqu'un que j'ai aimé.
2	Quelqu'un a volé mon précieux instrument et je compte le récupérer un jour.
3	Je veux devenir célèbre, à n'importe quel prix.
4	J'idolâtre un héros des vieilles histoires et compare mes réussites aux siennes.
5	Je ferai n'importe quoi pour prouver que je suis meilleur que mon rival honni.
6	Je suis prêt à tout pour les autres membres de mon ancienne troupe.

d6	Défaut
1	Je ferai n'importe quoi pour obtenir gloire et renommée.
2	J'ai un faible pour les jolis minois.
3	Un scandale m'empêche de rentrer un jour chez moi. Ce genre de problème semble me suivre à la trace.
4	Un jour, j'ai fait la satire d'un noble et il veut toujours ma tête. C'est le genre d'erreur que je suis tout à fait capable de répéter.
5	J'ai du mal à cacher ce que je pense et ma langue acérée me cause des problèmes.
6	J'ai beau faire des efforts, mes amis ne peuvent jamais compter sur moi.

Variante d'artiste : le gladiateur

Un gladiateur est un artiste au même titre qu'un ménestrel ou un membre d'un cirque : il fait des combats un véritable spectacle pour le plus grand plaisir des foules. Ces affrontements spectaculaires forment votre spécialité principale, mais vous avez peut-être aussi des talents d'acrobate ou d'acteur. Quand vous utilisez l'aptitude à la demande du public, vous trouvez de quoi vous produire en tout lieu donnant des combats pour divertir les foules, que ce soit dans une arène ou dans un club de combat secret. Vous pouvez remplacer l'instrument de votre équipement par une arme inhabituelle, mais peu onéreuse, comme un trident ou un filet.

Charlatan

Vous avez toujours su vous y prendre avec les gens. Vous savez ce qui les motive, il vous suffit de discuter quelques minutes avec eux pour attiser leurs désirs et vous lisez en eux comme dans un livre ouvert après quelques questions bien orientées.

Ce sont des talents bien utiles et vous n'hésitez pas à vous en servir à votre avantage.

Vous savez ce que les gens veulent et vous le leur donnez. Ou plutôt vous promettez de le leur donner. Le bon sens devrait les mettre en garde contre ce qui semble trop beau pour être vrai mais, dès que vous êtes dans les parages, ils perdent tout sens commun. Cette bouteille de liquide rose soignera sans doute ces rougeurs disgracieuses, cet onguent (qui n'est rien de plus que de la graisse colorée avec un peu de poudre d'argent) leur rendra vigueur et jeunesse et il se trouve qu'un pont de la ville est en vente. Ces merveilles sont complètement impensables mais, dans votre bouche, elles semblent parfaitement réalistes.

Compétences maîtrisées : Escamotage, Supercherie.
Outils maîtrisés : accessoires de déguisement, matériel de contrefaçon.
Équipement : de beaux habits, des accessoires de déguisement, des outils d'escroc de votre choix (dix bouteilles scellées remplies de liquide coloré, un jeu de dés pipés, un jeu de cartes truquées ou la chevalière d'un duc imaginaire) et une bourse contenant 15 po.

Combine favorite

Tous les charlatans ont une combine qu'ils préfèrent aux autres, choisissez en une ou déterminez-la au hasard grâce à la table suivante.

d6	Combine
1	Je triche aux jeux de hasard.
2	Je lime les pièces ou contrefaits des documents.
3	Je m'insinue dans la vie des gens pour exploiter leurs faiblesses et récupérer leur fortune.
4	Je change d'identité comme de chemise.
5	Je dirige des opérations de pickpockets au coin des rues.
6	Je persuade les gens de dépenser leur argent durement acquis pour m'acheter des objets sans valeur.

Aptitude : fausse identité

Vous vous êtes créé une deuxième identité justifiée par des documents, des relations bien établies et un déguisement qui vous permet d'incarner ce mensonge. De plus, vous pouvez produire des faux, dont des papiers officiels et des lettres personnelles tant que vous avez déjà vu un exemplaire du type de document et de l'écriture que vous essayez de contrefaire.

Personnalités suggérées

Les charlatans sont des personnages hauts en couleurs qui dissimulent leur véritable identité derrière le masque qu'ils se construisent. Ils montrent aux gens ce que ces derniers veulent voir, ce en quoi ils veulent croire et le monde tel qu'ils voudraient qu'il soit. Mais les charlatans sont parfois hantés par leur mauvaise conscience, traqués par un vieil ennemi ou souffrent de graves problèmes de confiance.

d8	Trait de personnalité
1	Je tombe amoureux et me désintéresse très facilement. Je suis toujours en train de poursuivre quelqu'un de mes assiduités.
2	J'ai toujours une blague, pour chaque occasion, en particulier celles où l'humour n'est absolument pas de mise.
3	Quand je veux quelque chose, je recours de préférence à la flatterie.
4	Je suis un joueur-né et je n'hésite pas à prendre des risques pour un gain potentiel.
5	Je mens tout le temps, même quand je n'ai pas de bonne raison de le faire.
6	Le sarcasme et les insultes sont mes armes de prédilection.
7	Je garde toujours plusieurs symboles sacrés sur moi et j'invoque le nom de la divinité qui s'avère la plus utile sur le moment.
8	Dès que je vois quelque chose qui pourrait avoir un peu de valeur, je le glisse dans ma poche.

d6	Idéal
1	**Indépendance.** Je suis un esprit libre, personne ne me dit ce que je dois faire. (Chaotique)
2	**Équité.** Je ne prends jamais pour cible un individu qui ne peut pas se permettre de perdre la moindre pièce. (Loyal)
3	**Charité.** Je distribue l'argent que je gagne à ceux qui en ont vraiment besoin. (Bon)
4	**Créativité.** Je ne répète jamais deux fois la même combine. (Chaotique)
5	**Amitié.** Les richesses matérielles vont et viennent mais l'amitié est éternelle. (Bon)
6	**Aspiration.** Je suis bien décidé à faire quelque chose de ma vie. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	J'ai plumé le mauvais gars et je dois veiller à ce qu'il ne croise jamais mon chemin ni celui des gens que j'aime.
2	Je dois tout à mon mentor, un horrible individu qui croupit sûrement dans une prison quelconque.
3	Quelque part, j'ai un enfant qui ignore mon existence. J'essaie de rendre le monde meilleur pour lui.
4	Je suis issu d'une famille noble et, un jour, j'arracherai mes terres et mon titre à ceux qui me les ont volés.
5	Quelqu'un de très puissant a tué une personne que j'aimais. J'aurais bientôt ma revanche.
6	J'ai arnaqué et ruiné quelqu'un qui ne le méritait pas. J'essaie de me racheter mais je ne sais pas si je pourrai me pardonner un jour.

d6	Défaut
1	Je suis incapable de résister à un joli minois.
2	J'ai toujours des dettes. Je dépense mes biens mal acquis en produits de luxe décadents plus vite que je ne les gagne.
3	Je suis persuadé que personne ne pourra jamais me duper comme je dupe les autres.
4	Je suis trop avide pour mon propre bien. Dès qu'il y a de l'argent en jeu, il faut que je prenne tous les risques.
5	Je ne peux pas résister à l'envie d'arnaquer quelqu'un de plus puissant que moi.
6	Je répugne à l'admettre et je me déteste souvent pour cela mais je n'hésite pas à m'enfuir et sauver ma peau si les choses se compliquent.

Criminel

Vous êtes un criminel expérimenté habitué à enfreindre la loi. Vous avez passé beaucoup de temps parmi les malfrats et vous avez encore des contacts dans le monde de la pègre. À la différence de la plupart des gens, vous êtes proche de tout ce qui touche au meurtre, au vol, à la violence et à tous

ces méfaits commis dans les zones d'ombre de la société, et vous avez survécu jusqu'à ce jour en violant les lois et régulations de la société.

Compétences maîtrisées : Discrétion, Supercherie.
Outils maîtrisés : une boîte de jeux, outils de voleur.
Équipement : un pied-de-biche, des habits courants sombres avec une capuche, et une bourse contenant 15 po.

Spécialité criminelle

Il existe de nombreux types de criminels et les membres d'une même guilde ou d'une organisation similaire ont des spécialités différentes. Même les indépendants qui ne travaillent pas au sein d'une telle structure ont une forte préférence pour certains crimes plutôt que d'autres. Choisissez votre rôle dans le monde du crime ou déterminez-le au hasard grâce à la table.

d8	Spécialité	d8	Spécialité
1	Maître-chanteur	5	Voleur de grand chemin
2	Contrebandier	6	Tueur à gages
3	Homme de main	7	Pickpocket
4	Receleur	8	Contrebandier

Aptitude : contact criminel

Vous possédez un contact fiable et digne de confiance qui vous sert d'agent de liaison avec un réseau de criminels. Vous savez comment lui transmettre des messages, même sur grande distance, et comment en recevoir de sa part, c'est-à-dire que vous connaissez les messagers locaux, les chefs de caravane corrompus et les marins douteux susceptibles de transmettre ces messages pour votre compte.

Personnalités suggérées

Un criminel a souvent tout l'air d'un scélérat et beaucoup en sont effectivement, mais certains ont des côtés attachants, voire rédempteurs. Les voleurs ont parfois leur honneur mais les criminels respectent rarement la loi ou l'autorité.

d8	Trait de personnalité
1	J'ai toujours un plan de secours au cas où les choses tourneraient mal.
2	Je reste toujours calme, quelle que soit la situation. Je n'élève jamais la voix et ne laisse jamais mes émotions prendre le dessus.
3	La première chose que je fais quand j'arrive quelque part, c'est repérer où se trouvent les objets de valeur. Ou bien où ils pourraient se cacher.
4	Je préfère me faire un nouvel ami plutôt qu'un nouvel ennemi.
5	Il me faut beaucoup de temps avant d'accorder ma confiance car ce sont souvent ceux qui semblent le plus dignes de confiance qui ont le plus à cacher.
6	Je ne prête jamais la moindre attention aux risques, alors pas besoin de me dire quelles sont mes chances de réussite.
7	Le meilleur moyen de me faire faire quelque chose, c'est de me dire que j'en suis incapable.
8	Je prends la mouche à la moindre insulte.

d6	Idéal
1	**Honneur.** Je ne vole pas les autres membres de ma profession. (Loyal)
2	**Liberté.** Les chaînes sont faites pour être brisées, tout comme ceux qui les forgent. (Chaotique)
3	**Charité.** Je vole les riches pour aider les pauvres. (Bon)
4	**Avidité.** Je ferai tout ce qui est nécessaire pour m'enrichir. (Mauvais)
5	**Amitié.** Je suis loyal envers mes amis, pas envers un idéal. Tout le reste peut aller se noyer dans le Styx, je m'en moque. (Neutre)
6	**Rédemption.** Il y a une étincelle de bon en chacun de nous. (Bon)

d6	Lien
1	Je m'efforce de rembourser la dette que j'ai contractée auprès d'un généreux bienfaiteur.
2	Mes biens mal acquis me permettent d'entretenir ma famille.
3	On m'a pris quelque chose d'important et j'essaie de le récupérer en le volant.
4	Je deviendrai le plus grand voleur de tous les temps.
5	Je suis coupable d'un horrible crime et j'espère pouvoir un jour me racheter.
6	Quelqu'un que j'aimais est mort parce que j'ai fait une erreur. Cela n'arrivera plus jamais.

d6	Défaut
1	Dès que je vois un objet de valeur, je ne pense plus qu'à trouver le meilleur moyen de le voler.
2	Quand je dois choisir entre l'argent et mes amis, je choisis généralement l'argent.
3	S'il y a un plan, je l'oublie et, si je ne l'oublie pas, je l'ignore délibérément.
4	J'ai un tic qui révèle quand je mens.
5	Dès que les choses prennent mauvaise tournure, je m'enfuis en courant.
6	Un innocent est en prison pour un crime que j'ai commis et cela ne me dérange absolument pas.

Variante de criminel : l'espion

Vos capacités ne diffèrent guère de celles d'un cambrioleur ou d'un contrebandier mais vous les avez apprises et exercées dans un contexte bien différent : en tant qu'espion. Vous êtes peut-être un agent officiel de la couronne ou bien vous vendez les secrets découverts au plus offrant.

Enfant des rues

Vous avez grandi dans la rue, seul, orphelin et pauvre. Vous n'aviez personne pour veiller sur vous ni pourvoir à vos besoins, alors vous avez appris à vous débrouiller seul. Vous vous êtes battu férocement pour un peu de nourriture et vous étiez toujours aux aguets à cause d'autres âmes désespérées susceptibles de voler votre pitance. Vous dormiez sur les toits ou dans les allées, exposé aux éléments, et vous avez supporté la maladie sans médecin ni endroit douillet pour vous rétablir. Vous avez survécu malgré tout, grâce à votre ruse, votre force, votre vitesse ou un mélange de tout cela.

Vous commencez votre carrière avec de quoi vivre modestement pendant au moins dix jours. Comment avez-vous trouvé cet argent ? Qu'est-ce qui vous a permis de quitter votre vie de misère et de faire route vers des jours meilleurs ?

Compétences maîtrisées : Discrétion, Escamotage.
Outils maîtrisés : accessoires de déguisement, outils de voleur.

Équipement : un petit couteau, une carte de la ville dans laquelle vous avez grandi, une souris domestiquée, un souvenir de vos parents, des habits courants et une bourse contenant 10 po.

Aptitude : secrets de la ville

Vous connaissez si bien les remous et le flux de la population urbaine que vous arrivez à vous frayer un chemin dans la cohue là où d'autres se retrouveraient coincés. Quand vous n'êtes pas en combat, vous et les compagnons qui vous suivent pouvez vous déplacer deux fois plus vite que votre vitesse ne devrait vous le permettre entre deux points d'une même ville.

Personnalités suggérées

La pauvreté façonne la personnalité des enfants des rues, pour le meilleur et pour le pire. Ils sont souvent animés d'une immense dévotion envers les gens avec qui ils ont partagé leur existence dans la rue ou par un ardent désir de mener une vie meilleure... et peut-être de se venger de tous les nantis qui les ont si mal traités.

d8	Trait de personnalité
1	Je cache de la nourriture et des babioles dans mes poches.
2	Je pose énormément de questions.
3	J'aime me faufiler dans des endroits si étroits que personne d'autre ne peut venir me déranger.
4	Je dors adossé à un mur ou un arbre, la totalité de mes possessions dans les bras.
5	Je mange comme un goret et je suis mal élevé.
6	Je suis persuadé que tous ceux qui sont gentils avec moi cachent de mauvaises intentions.
7	Je n'aime pas prendre un bain.
8	Je dis tout haut et sans fard ce que les autres sous-entendent ou cachent.

d6	Idéal
1	**Respect.** Tout le monde mérite le respect, les riches comme les pauvres. (Bon)
2	**Communauté.** Nous devons prendre soin les uns des autres, parce que personne d'autre ne le fera. (Loyal)
3	**Changement.** Les petits s'élèvent et les grands tombent, le changement fait partie de l'ordre naturel des choses. (Chaotique)
4	**Représailles.** Il faut montrer aux riches ce que sont la vie et la mort dans la rue. (Mauvais)
5	**Autrui.** J'aide ceux qui m'aident, c'est comme cela que nous survivons. (Neutre)
6	**Aspiration.** Je prouverai que je mérite une vie meilleure. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Ma ville est mon foyer et je suis prêt à me battre pour la défendre.
2	Je finance un orphelinat pour que d'autre n'aient pas à subir le même sort que moi.
3	Si je suis en vie, c'est parce qu'un autre gamin m'a appris à survivre dans la rue.
4	J'ai une dette envers la personne qui m'a pris en pitié et je ne pourrai jamais la lui rembourser.
5	J'ai échappé à une vie de misère en volant une personnalité importante et je suis toujours recherché pour cela.
6	Personne ne devrait endurer les épreuves que j'ai traversées.

d6	Défaut
1	Si je suis en infériorité numérique, je fuis toujours le combat.
2	L'or me paraît une immense richesse et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour en avoir toujours plus.
3	Je ne ferai jamais vraiment confiance à autrui.
4	Je préfère tuer les gens dans leur sommeil plutôt qu'en combat à la loyale.
5	Si j'en ai plus besoin que son propriétaire actuel, ce n'est pas du vol.
6	Les gens incapables de prendre soin d'eux n'ont que ce qu'ils méritent.

Ermite

Vous avez vécu dans l'isolement (complètement seul ou dans une communauté cloîtrée, comme un monastère) pendant les années formatrices de votre vie. Pendant cette période passée loin du vacarme de la société, vous avez trouvé le calme, la solitude et, peut-être, une partie des réponses que vous cherchiez.

Compétences maîtrisées : Médecine, Religion.
Outils maîtrisés : matériel d'herboriste.
Langue : une au choix.



Équipement : un étui à parchemins rempli de notes sur vos études ou vos prières, une couverture d'hiver, des habits courants, du matériel d'herboriste et 5 po.

Une vie de reclus

Pourquoi vous êtes-vous isolé et qu'est-ce qui a changé et vous a permis de mettre un terme à votre solitude ? Vous pouvez travailler avec votre MD pour déterminer la nature exacte de votre isolement ou bien choisir une raison dans la table suivante ou simplement lancer le dé.

d8	Vie de reclus
1	Je cherchais l'illumination spirituelle.
2	Je menais une vie communautaire en accord avec les enseignements d'un ordre religieux.
3	J'ai été exilé pour un crime que je n'ai pas commis.
4	Je me suis retiré de la société suite à un événement qui a bouleversé ma vie.
5	J'avais besoin d'un endroit tranquille pour travailler sur mon art, la littérature, la musique ou un manifeste.
6	J'avais besoin d'entrer en communion avec la nature, loin de la civilisation.
7	J'étais le gardien d'une ruine ou d'une relique antique.
8	J'étais un pèlerin en quête d'une personne, d'un lieu ou d'une relique d'importance spirituelle.

Aptitude : découverte

L'isolement tranquille de votre période d'ermitage prolongée vous a permis de faire une découverte capitale. La nature de cette révélation dépend de celle de votre isolement. Ce peut être une grande vérité à propos du cosmos, des dieux, de puissants êtres des plans extérieurs ou des forces de la nature. Ce peut aussi être un lieu que personne d'autre n'a vu. Vous avez peut-être redécouvert un fait oublié depuis longtemps ou exhumé une relique du passé qui pourrait réécrire l'histoire. Ce peut être une information préjudiciable pour les gens qui vous ont exilé, d'où votre retour à la société.

Voyez avec votre MD pour définir les détails de votre découverte et son impact sur la campagne.



Personnalités suggérées

Certains ermites sont faits pour vivre seuls tandis que d'autres regimbent contre leur isolement et se languissent d'un peu de compagnie. Qu'ils apprécient leur solitude ou espèrent lui échapper, leur vie isolée a façonné leur attitude et leurs idéaux. Quelques-uns ont légèrement sombré dans la folie après des années passées à l'écart de toute société.

d8	Trait de personnalité
1	Je suis resté si longtemps isolé que je parle rarement, je préfère les gestes et quelques grognements.
2	Je reste toujours serein, même face au désastre.
3	Le chef de ma communauté avait toujours de sages paroles sur chaque sujet et je suis impatient de partager sa sagesse.
4	Je ressens une immense empathie envers tous ceux qui souffrent.
5	Je suis oublieux de l'étiquette et des attentes sociales.
6	Je relie tout ce qui m'arrive à un grand plan cosmique.
7	Je me perds souvent dans mes pensées, en pleine contemplation, et j'oublie ce qui m'entoure.
8	Je travaille sur une grande théorie philosophique et j'aime partager mes idées.

d6	Idéal
1	**Le plus grand bien.** Mes dons sont faits pour que je les partage avec tout le monde, pas pour que je les utilise dans mon propre intérêt. (Bon)
2	**Logique.** Les émotions ne doivent pas obscurcir notre jugement quant à ce qui est bon et vrai, ni notre pensée logique. (Loyal)
3	**Libre penseur.** La curiosité et les recherches forment les piliers du progrès. (Chaotique)
4	**Puissance.** La solitude et la contemplation tracent un sentier vers la puissance mystique ou magique. (Mauvais)
5	**Vivre et laisser vivre.** On s'attire seulement des ennuis à se mêler des affaires des autres. (Neutre)
6	**Se connaître.** Une fois que vous vous connaissez, il ne vous reste rien à apprendre. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Rien n'est plus important que les autres membres de mon ermitage, de mon ordre ou de mon association.
2	Je me suis isolé pour me cacher aux yeux de ceux qui me traquent peut-être encore. Je devrai un jour les affronter.
3	Je recherche encore l'illumination pour laquelle j'ai décidé de m'isoler mais elle m'échappe toujours.
4	Je me suis isolé car j'aimais quelqu'un qui m'était inaccessible.
5	Si ma découverte venait à s'ébruiter, elle pourrait détruire le monde.
6	Mon isolement m'a permis de comprendre un grand mal que je suis le seul à pouvoir détruire.

d6	Défaut
1	Maintenant que j'ai regagné le monde, j'apprécie un peu trop ses délices.
2	Je cache des pensées aussi sinistres que sanguinaires que mon isolement et mes méditations n'ont pas réussi à étouffer.
3	Je suis très dogmatique dans mes pensées comme dans ma philosophie.
4	Je laisse mon besoin de remporter toute controverse prendre le pas sur l'amitié et l'harmonie.
5	Je suis prêt à risquer beaucoup trop de choses pour redécouvrir un savoir perdu.
6	J'aime garder des secrets et ne les partage avec personne.

Les autres ermites

Cet historique d'ermite se base sur un isolement contemplatif laissant la part belle à l'étude et la prière. Si vous voulez jouer un reclus bourru qui s'est isolé dans la nature pour vivre des produits de la terre et éviter la compagnie des gens, optez plutôt pour l'historique de sauvageon. En revanche, si vous désirez un historique plus religieux, l'acolyte pourrait mieux vous convenir. Mais vous pouvez aussi choisir un charlatan qui se fait passer pour un homme sage et saint et vit de la bonté des fidèles naïfs.

Héros du peuple

Vous êtes d'origine modeste mais vous êtes destiné à accomplir de grandes choses. Les habitants de votre village vous considèrent déjà comme leur champion et votre destin vous pousse à vous dresser contre les tyrans et les monstres qui menacent les petites gens.

Compétences maîtrisées : Dressage, Survie.
Outils maîtrisés : un type d'outil d'artisan, véhicules (terrestres).
Équipement : un ensemble d'outils d'artisan (de votre choix), une pelle, une marmite, des habits courants et une bourse contenant 10 po.

Événement déterminant

Vous exerciez autrefois un métier très simple au sein de la paysannerie, comme fermier, mineur, serviteur, berger, bûcheron ou fossoyeur, mais il s'est produit quelque chose qui vous a dirigé sur une autre voie et vous a marqué comme une personne destinée à accomplir de grandes choses. Choisissez l'événement déterminant qui vous a sacré héros du peuple ou lancez le dé dans la table ci-dessous.

d10	Événement déterminant
1	Je me suis dressé contre les agents d'un tyran.
2	J'ai sauvé des gens pendant une catastrophe naturelle.
3	Je me suis dressé seul contre un terrible monstre.
4	J'ai volé un marchand corrompu pour aider les pauvres.
5	J'ai pris la tête de la milice pour repousser une armée d'envahisseurs.
6	Je me suis introduit dans le château d'un tyran et j'y ai volé des armes pour équiper le peuple.
7	J'ai entraîné les paysans à se servir de leurs outils comme d'armes pour lutter contre les soldats d'un tyran.
8	Un seigneur a abrogé un décret impopulaire après que j'ai mené une protestation symbolique à son encontre.
9	Un céleste, une fée ou une créature similaire m'a donné sa bénédiction ou m'a révélé mes origines secrètes.
10	Recruté dans l'armée d'un seigneur, j'ai obtenu un poste de commandant et j'ai été félicité pour mon héroïsme.

Aptitude : hospitalité rustique

Comme vous avez grandi parmi les gens du peuple, vous vous intégrez parfaitement à leur compagnie. Tant que vous n'avez pas prouvé que vous êtes un danger pour eux, ils vous offrent un endroit où vous cacher, vous reposer ou récupérer. Ils vous protègent contre la loi ou toute personne qui vous recherche, bien qu'ils refusent de risquer leur vie pour vous.

Personnalités suggérées

Un héros du peuple est un roturier, pour le meilleur comme pour le pire. La plupart de ces héros considèrent leurs origines modestes comme une vertu et non un handicap et leur foyer conserve une grande importance à leurs yeux.

d8	Trait de personnalité
1	Je juge les gens d'après leurs actes et non leurs paroles.
2	Si quelqu'un a des ennuis, je suis toujours prêt à aider.
3	Quand je décide de faire quelque chose, je m'y tiens, quels que soient les obstacles qui se dressent sur mon chemin.
4	J'ai un grand sens de l'équité et je tente toujours de trouver les solutions les plus justes en cas de désaccord.
5	J'ai confiance en mes capacités et je fais de mon mieux pour donner confiance aux autres.
6	La réflexion, c'est pour les autres, moi je préfère l'action.
7	J'utilise des mots très longs à mauvais escient pour essayer de paraître intelligent.
8	Je m'ennuie facilement. Quand est-ce que j'accomplirai enfin mon destin ?

d6	Idéal
1	**Respect.** Les gens méritent qu'on les traite avec respect et dignité. (Bon)
2	**Équité.** Personne ne doit bénéficier d'un traitement préférentiel au regard de la loi et personne n'est au-dessus des lois. (Loyal)
3	**Liberté.** Il ne faut pas laisser les tyrans opprimer le peuple. (Chaotique)
4	**Puissance.** Si je deviens plus fort, je pourrai prendre tout ce que je veux, je le mérite bien. (Mauvais)
5	**Sincérité.** Je ne prétends pas être ce que je ne suis pas car cela n'apporte rien de bon. (Neutre)
6	**Destin.** Rien ni personne ne peut me détourner de ma vocation. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	J'ai une famille mais j'ignore où elle se trouve. J'espère la revoir un jour.
2	J'ai travaillé la terre, je l'aime et je la protègerai.
3	Un jour, un noble orgueilleux m'a fait battre comme plâtre et je me venge sur toutes les brutes tyranniques que je rencontre.
4	Mes outils symbolisent mon passé et je les conserve afin de ne pas oublier d'où je viens.
5	Je protège ceux qui sont incapables de se défendre.
6	J'aurais aimé que mon amour d'enfance m'accompagne alors que je poursuis mon destin.

d6	Défaut
1	Le tyran qui règne sur ma contrée ne reculera devant rien pour m'éliminer.
2	Je suis tellement convaincu de l'importance de mon destin que j'en deviens aveugle à mes défauts et aux risques d'échec.
3	Les gens qui m'ont connu plus jeune connaissent aussi mon honteux secret et je ne pourrai donc jamais rentrer chez moi.
4	J'ai un faible pour les vices de la ville, en particulier les beuveries.
5	En secret, je pense que les choses iraient beaucoup mieux si je régnais en tyran sur la région.
6	J'ai du mal à faire confiance à mes alliés.

Marin

Vous avez navigué des années en mer et affronté de violentes tempêtes, des monstres surgis des profondeurs et des individus désireux d'envoyer votre bateau par le fond. Votre premier amour restera toujours la ligne d'horizon au loin, mais le temps est venu pour vous de passer à autre chose.

Discutez avec votre MD de la nature du bateau sur lequel vous avez vogué. Était-ce un navire marchand, un vaisseau de guerre, un navire d'exploration ou encore un bateau pirate ? Était-il célèbre ou redouté ? Voyageait-il au loin ? Navigue-t-il encore ou est-il porté disparu et tous ses marins présumés morts ?

Quelles étaient vos fonctions à bord ? Maître d'équipage, capitaine, navigateur, cuisinier, autre ? Qui était le capitaine ? Et le second ? Avez-vous quitté votre équipage en bons termes ou vous êtes-vous enfui ?

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Perception.
Outils maîtrisés : outils de navigateur, véhicules (aquatiques).
Équipement : cabillot (gourdin), 15 mètres de corde de soie, un porte-bonheur (comme une patte de lapin ou une petite pierre avec un trou en son centre ou bien un objet tiré au dé dans la table Babioles du chapitre 5), des habits courants et une bourse contenant 10 po.

Aptitude : place à bord

Si besoin, vous pouvez obtenir des places gratuites à bord d'un voilier pour vous-même et vos compagnons d'aventure. Vous pouvez embarquer sur le navire sur lequel vous avez servi autrefois ou sur un autre avec lequel vous entretenez de bonnes relations (peut-être parce que son capitaine est l'un de vos anciens camarades d'équipage). Comme vous demandez une faveur, vous ne pouvez pas décider du calendrier ni être sûr que l'itinéraire corresponde exactement à vos besoins. C'est votre MD qui décide du temps qu'il vous faut pour arriver à destination. En échange de vos places gratuites, vous et vos compagnons êtes censés aider l'équipage durant le voyage.

Personnalités suggérées

Les marins sont parfois très rudes, mais les responsabilités liées à la vie en mer en font aussi des gens fiables. La vie en mer façonne leur vision du monde et décide de leurs attaches.

d8	Trait de personnalité
1	Mes amis savent qu'ils peuvent toujours compter sur moi.
2	Je travaille dur pour m'amuser pleinement une fois le travail terminé.
3	J'aime jeter l'ancre dans un nouveau port et me faire de nouveaux amis autour d'une chope de bière.
4	Je délaye un peu la vérité pour en faire une bonne histoire.
5	Pour moi, une bagarre de comptoir, c'est une excellente façon de découvrir une nouvelle ville.
6	Je ne refuse jamais un pari amical.
7	Mon langage est aussi ordurier qu'un nid d'otyugh.
8	J'aime le travail bien fait. Surtout quand j'arrive à convaincre quelqu'un d'autre de le faire.

d6	Idéal
1	**Respect.** Ce qui fait l'unité sur un bateau, c'est le respect mutuel entre le capitaine et l'équipage. (Bon)
2	**Équité.** Nous participons tous au travail, alors nous avons tous une part des récompenses. (Loyal)
3	**Liberté.** La mer, c'est la liberté. La liberté d'aller où bon nous semble et de faire ce que l'on veut. (Chaotique)
4	**Domination.** Je suis un prédateur et les autres navires voguant en mer sont mes proies. (Mauvais)
5	**Autrui.** Je suis dévoué à mes camarades d'équipage, pas à un idéal. (Neutre)
6	**Aspiration.** Un jour, j'aurai mon propre navire et déciderai de mon propre destin. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Je suis loyal envers mon capitaine avant tout, tout le reste arrive en second.
2	Le bateau, voilà ce qui compte, les équipages et les capitaines, ça va ça vient.
3	Je me souviendrai toujours de mon premier navire.
4	Dans une ville portuaire, j'ai une maîtresse dont les yeux m'ont presque fait oublier la mer.
5	J'ai été floué et je n'ai pas eu ma part des bénéfices. Je compte bien récupérer mon dû.
6	D'impitoyables pirates ont assassiné mon capitaine et mes camarades. Ils ont pillé notre navire et m'ont laissé pour mort. Mais j'aurai ma vengeance.

d6	Défaut
1	Je suis toujours les ordres, même si je suis contre.
2	Je suis prêt à dire n'importe quoi pour éviter de faire du travail supplémentaire.
3	Quand quelqu'un remet mon courage en question, je ne recule jamais, quel que soit le danger.
4	Une fois que j'ai commencé à boire, j'ai beaucoup de mal à m'arrêter.
5	Je ne peux pas m'empêcher d'empocher discrètement les pièces qui traînent et les babioles que je croise.
6	Mon orgueil causera sûrement ma perte.

Variante de marin : le pirate

Vous avez passé votre jeunesse sous le pavillon d'un redoutable pirate, un impitoyable coupe-jarret qui vous a appris à survivre dans un monde peuplé de requins et de sauvages. Vous vous

Variante d'aptitude : mauvaise réputation

Si votre personnage a un historique de pirate, vous pouvez choisir cette aptitude plutôt que place à bord.

Où que vous alliez, les gens vous craignent à cause de votre réputation. Quand vous vous trouvez dans une communauté civilisée, vous n'avez pas à répondre d'infractions mineures à la loi, si vous refusez de payer un repas dans une taverne ou si vous enfoncez la porte d'une boutique par exemple, car la plupart des gens n'oseront pas rapporter votre crime aux autorités.

êtes adonné à une vie de larcins en haute mer et avez envoyé plus d'une âme méritante par le fond. La terreur et les effusions de sang ne vous sont pas étrangères et vous avez acquis une réputation peu recommandable dans de nombreuses villes portuaires.

Si vous avez opté pour une carrière de pirate, vous pouvez choisir l'aptitude mauvaise réputation (voir l'encadré) au lieu de place à bord.

Noble

Vous disposez d'argent, de pouvoirs et de privilèges. Vous possédez un titre de noblesse et votre famille a des terres, collecte des taxes et dispose d'une influence politique considérable. Vous pouvez être un aristocrate gâté qui ignore ce qu'est le travail et le manque de confort, un ancien marchand qui vient tout juste d'accéder au statut de noble ou un vaurien déshérité bouffi de sa propre importance. Mais vous pouvez aussi être un seigneur honnête et travailleur qui se soucie sincèrement des gens qui vivent et travaillent sur ses terres et prend très au sérieux ses responsabilités à leur égard.

Voyez avec votre MD pour vous choisir un titre approprié et déterminer quelle autorité il vous donne. Un titre de noblesse ne fonctionne pas seul, il est lié à toute votre famille et sera transmis à vos enfants. Vous devez donc définir ce titre mais aussi votre famille et l'influence que ses membres exercent sur vous.

Êtes-vous issu d'une ancienne famille bien établie ou avez-vous tout récemment reçu votre titre ? Quelle influence exerce votre famille et jusqu'où ? Quelle est sa réputation parmi le reste de l'aristocratie ? Comment les roturiers la considèrent-ils ?

Quelle est votre position au sein de votre famille ? Êtes-vous l'héritier du titre ? L'avez-vous déjà reçu ? Comment ressentez-vous une telle responsabilité ? Êtes-vous placé si loin dans la ligne de succession que tout le monde se moque de ce que vous faites tant que vous ne faites pas honte à votre nom ? Que pense votre chef de famille de votre carrière d'aventurier ? Êtes-vous dans les bonnes grâces de votre famille ou ses autres membres vous évitent-ils ?

Votre famille a-t-elle des armoiries ? Un blason que vous portez peut-être sur une chevalière ? Des couleurs particulières que vous arborez en permanence ? Un animal que vous considérez comme le symbole de votre lignée ou même comme un membre spirituel de la famille ?

Ces détails vous aideront à définir la place de votre famille et l'importance de votre titre dans le monde du jeu.

Compétences maîtrisées : Histoire, Persuasion.
Outils maîtrisés : un type de jeu.
Langue : une de votre choix.
Équipement : de beaux habits, une chevalière, un arbre généalogique et une bourse contenant 25 po.

Aptitude : privilégié

Grâce à votre noble naissance, les gens ont tendance à penser le meilleur de vous. Vous êtes le bienvenu dans la haute société et les gens se disent que vous êtes tout à fait en droit de vous trouver où bon vous semble. Les gens du commun font de leur mieux pour vous satisfaire et éviter votre déplaisir et les gens de haute naissance vous traitent comme un membre de leur sphère sociale. Si besoin, vous pouvez obtenir une audience auprès d'un noble local.

Personnalités suggérées

Les nobles grandissent dans un style de vie très différent de celui des autres gens et leur personnalité reflète leur éducation. Un titre de noblesse s'accompagne de quantités d'obligations : des responsabilités envers sa famille, envers les autres nobles (y compris le souverain), envers le peuple confié à la tutelle de sa famille et même envers le titre en lui-même. Mais ces responsabilités sont aussi un excellent moyen de discréditer un aristocrate.

d8	Trait de personnalité
1	Je suis si éloquent en matière de flatteries que tous les gens à qui je parle se croient soudain les plus importants et les plus merveilleux.
2	Les gens du peuple m'adorent pour ma bonté et ma générosité.
3	Il suffit d'un regard à mon port royal pour comprendre que je suis d'une espèce bien supérieure aux masses crasseuses.
4	Je me donne beaucoup de mal pour paraître toujours à mon avantage et suivre la dernière mode.
5	Je n'aime pas me salir et il est hors de question que je loge dans un établissement qui ne me convient pas.
6	Malgré ma noble naissance, je ne me considère pas supérieur aux autres, nous avons tous le même sang dans les veines
7	Une fois que quelqu'un a perdu mes faveurs, il ne les regagnera jamais.
8	Si vous me faites injure, je vous briserai, je souillerai votre nom et je salerai vos terres.

d6	Idéal
1	**Respect.** On me doit le respect à cause de mon rang, mais tout le monde, quelle que soit sa position dans la société, mérite qu'on le traite avec dignité. (Bon)
2	**Responsabilité.** Il est de mon devoir de respecter l'autorité de ceux qui me sont supérieurs tout comme ceux qui me sont inférieurs doivent respecter la mienne. (Loyal).
3	**Indépendance.** Je dois prouver que je peux me débrouiller hors du cocon familial. (Chaotique)
4	**Pouvoir.** Si je peux accumuler encore plus de pouvoir, personne ne pourra plus me dire ce que je dois faire. (Mauvais)
5	**Famille.** Bon sang ne saurait mentir. (N'importe lequel)
6	**Noble devoir.** Il est de mon devoir de protéger mes gens et de m'en occuper. (Bon)

d6	Lien
1	Je relèverai tous les défis pour gagner l'admiration de ma famille.
2	Il faut préserver l'alliance entre ma famille et une autre maison noble à n'importe quel prix.
3	Rien n'a plus d'importance que ma famille.
4	Je suis amoureux de l'héritière d'une famille que la mienne méprise.
5	J'éprouve une inébranlable loyauté envers mon souverain.
6	Les roturiers doivent me considérer comme un héros du peuple.

d6	Défaut
1	En secret, je suis persuadé que personne n'est à ma hauteur.
2	Je cache un secret si scandaleux qu'il pourrait détruire ma famille à jamais.
3	Je crois trop souvent percevoir des insultes et des menaces voilées dans les paroles qu'on m'adresse et je me mets facilement en colère.
4	J'ai un appétit insatiable pour les plaisirs charnels.
5	En réalité, le monde tourne autour de moi.
6	Mes paroles et mes actes font souvent honte à ma famille.

Variante de noble : le chevalier

Dans la plupart des sociétés, chevalier est l'un des titres de noblesse les plus modestes mais il peut donner accès à un statut supérieur. Si vous désirez vous faire chevalier, choisissez l'aptitude domestiques (voir l'encadré) plutôt que privilégié. L'un de vos serviteurs de basse extraction est remplacé par un noble qui entre à votre service en tant qu'écuyer, en échange de quoi vous le formez à devenir chevalier à son tour. Parmi les deux domestiques qui vous reste, vous pouvez avoir un palefrenier pour prendre soin de votre cheval et un serviteur qui entretient votre armure (et vous aide à la passer).



Variante d'aptitude : domestiques

Si votre personnage vient d'une famille noble, vous pouvez choisir cette aptitude d'historique au lieu de l'aptitude de privilégié.

Vous avez trois domestiques loyaux envers votre famille à votre service. Il peut s'agir de suivants ou de messagers, l'un d'eux peut même être majordome. Ce sont des gens du peuple qui accomplissent de menus travaux pour vous, mais ils ne se battent pas en votre nom, ne vous suivent pas dans des zones à l'évidence dangereuses (comme un donjon) et vous quitteront s'ils se trouvent souvent en danger ou malmenés.

En tant qu'emblème de la chevalerie et de l'amour courtois, vous pouvez ajouter une bannière à votre équipement ou bien un gage de l'artistocrate à qui vous avez donné votre cœur, dans un élan de chaste dévotion (cette personne peut aussi être votre lien).

Sage

Vous avez passé des années à améliorer votre connaissance du multivers. Vous avez étudié des manuscrits et des parchemins et écouté de grands experts parler des sujets qui vous intéressent. Vos efforts ont fait de vous un maître dans votre domaine d'étude.

Compétences maîtrisées : Arcanes, Histoire.
Langues : deux de votre choix
Équipement : une bouteille d'encre noire, une plume, un petit couteau, une lettre émanant d'un collègue décédé vous posant une question à laquelle vous n'avez pas encore trouvé de réponse, des habits courants et une bourse contenant 10 po.

Spécialité

Pour déterminer la nature de vos études, lancez un d8 dans la table ou choisissez l'une des options proposées.

d8	Spécialité	d8	Spécialité
1	Alchimiste	5	Professeur
2	Astronome	6	Chercheur
3	Académicien discrédité	7	Apprenti d'un magicien
4	Bibliothécaire	8	Scribe

Aptitude : chercheur

Quand vous recherchez une information ou que vous essayez de vous souvenir de quelque chose, vous savez où et à qui vous adresser si vous ne disposez pas du savoir requis. En général, vous vous procurez cette information dans une bibliothèque, un scriptorium, une université ou auprès d'un sage ou d'une autre personne érudite. Votre MD peut néanmoins décider que l'information que vous cherchez est cachée en un lieu quasiment inaccessible ou qu'il est tout bonnement impossible de la trouver. Il faut partir à l'aventure ou même terminer une campagne entière pour découvrir certains des secrets les plus épais du multivers.

Personnalités suggérées

Un sage se définit par ses études et sa personnalité reflète cette vie d'apprentissage. Il se consacre à l'acquisition du savoir et accorde une grande importance aux connaissances, parfois pour leur propre valeur intrinsèque, parfois parce qu'elles permettent d'accéder à d'autres idéaux.

d8	Trait de personnalité
1	J'utilise des mots polysyllabiques qui donnent l'impression que je suis un grand érudit.
2	J'ai lu tous les livres des plus grandes bibliothèques du monde. Ou du moins j'aime me vanter de l'avoir fait.
3	J'ai l'habitude d'aider les gens moins futés que moi et je suis très patient quand il s'agit d'expliquer quelque chose à quelqu'un.
4	Ce que je préfère, ce sont les grands mystères.
5	Lors d'une dispute, j'écoute chaque parti avant de me faire ma propre idée.
6	Je... parle... lentement... quand... je... m'adresse... à... des idiots... c'est-à-dire... à peu près... tout... le... monde... comparé... à moi.
7	Je suis terriblement maladroit en société.
8	Je suis persuadé que les gens essaient sans cesse de voler mes secrets.

d6	Idéal
1	**Connaissance.** La connaissance est le seul itinéraire vers la puissance et l'amélioration de soi. (Neutre)
2	**Beauté.** Ce qui est beau demande que nous regardions aussi au-delà vers ce qui est vrai. (Bon)
3	**Logique.** Les émotions ne doivent pas obscurcir notre réflexion logique. (Loyal)
4	**Sans limite.** Rien ne devrait venir entraver les innombrables possibilités inhérentes à toute existence. (Chaotique)
5	**Pouvoir.** La connaissance est le meilleur chemin vers la puissance et la domination. (Mauvais)
6	**Amélioration de soi.** L'amélioration de soi est l'objectif de toute vie dédiée aux études. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Il est de mon devoir de protéger mes étudiants.
2	Je possède un texte antique qui contient de terribles secrets et ne doit pas tomber entre de mauvaises mains.
3	Je travaille à la préservation d'une bibliothèque, d'une université, d'un scriptorium ou d'un monastère.
4	L'œuvre de ma vie est une série d'ouvrages traitant d'un domaine de connaissances spécifique.
5	J'ai passé ma vie entière à chercher la réponse à une question.
6	J'ai vendu mon âme contre des connaissances. J'espère accomplir de grands exploits pour la récupérer.

d6	Défaut
1	Je me laisse facilement distraire par une promesse d'information.
2	Quand les gens voient un démon, en général, ils hurlent et s'enfuient, moi, je m'arrête et je prends des notes sur son anatomie.
3	Percer un ancien mystère à jour, voilà qui vaut plus qu'une civilisation entière.
4	Je néglige les solutions évidentes au profit d'autres, beaucoup plus compliquées.
5	Je parle sans vraiment réfléchir et finis toujours par insulter quelqu'un.
6	Je suis incapable de garder un secret, pas même pour sauver ma vie. Ou celle de quelqu'un d'autre.

Sauvageon

Vous avez grandi dans les terres sauvages, loin de la civilisation et du confort des villes et de la technologie. Vous avez assisté à la migration de troupeaux plus larges que des forêts, survécu à un climat plus extrême que ce qu'un citadin peut imaginer et goûté au plaisir d'être le seul être intelligent à des kilomètres à la ronde. Vous avez la vie sauvage dans le sang, que vous soyez un nomade, un explorateur, un reclus, un chasseur-cueilleur ou même un maraudeur. Vous comprenez le fonctionnement de la nature, même dans les régions que vous ne connaissez pas.

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Survie.
Outils maîtrisés : un type d'instrument de musique.
Langue : une de votre choix.
Équipement : un bâton, un piège à mâchoires, un trophée pris sur un animal que vous avez tué, une tenue de voyageur et une bourse avec 10 po.

Origine

Vous vous êtes rendu en des lieux étranges et avez vu des choses que les autres gens n'imaginent même pas. Réfléchissez aux terres lointaines que vous avez visitées et aux traces qu'elles ont laissées en vous. Vous pouvez lancer le dé dans la table suivante pour déterminer quelles étaient vos occupations lorsque vous viviez dans la nature ou choisir celles qui correspondent le mieux à votre personnage.



d10	Origine
1	Forestier
2	Trappeur
3	Gardien de domaine
4	Guide
5	Exilé ou paria
6	Chasseur de primes
7	Pélerin
8	Nomade tribal
9	Chasseur-cueilleur
10	Maraudeur tribal

Aptitude : vagabond

Vous avez une excellente mémoire pour tout ce qui touche aux cartes et à la géographie et vous vous souvenez toujours de la disposition générale d'un terrain, d'une communauté ou de votre environnement. De plus, vous savez comment trouver chaque jour à boire et à manger pour vous et un maximum de cinq autres personnes, à condition que la région où vous vous trouvez offre des baies, du petit gibier, de l'eau, etc.

Personnalités suggérées

Les personnes civilisées considèrent souvent les habitants des terres sauvages comme des individus rustres et grossiers. Ces derniers n'ont d'ailleurs que peu de respect pour les mondanités des citadins. Pour eux, ce qui compte, ce sont les liens avec la tribu, le clan, la famille et le monde naturel dont ils font partie.



d8	Trait de personnalité
1	Je suis poussé par une soif de voyage qui m'entraîne loin de chez moi.
2	Je veille sur mes amis comme sur une portée de chiots.
3	Un jour, j'ai couru sur quarante kilomètres sans m'arrêter pour prévenir ma tribu qu'une horde d'orcs approchait. Je suis prêt à recommencer si besoin.
4	J'ai une leçon à donner suite à chaque situation nouvelle et elles sont toutes tirées de mes observations du monde naturel.
5	Je n'accorde aucune importance à l'argent ni aux gens pleins de bonnes manières. Ce ne sont pas l'argent et la bienséance qui vous sauveront des griffes d'un hibours affamé.
6	Je suis toujours en train de ramasser quelque chose, de le tripoter d'un air absent et, parfois, je le casse.
7	Je suis bien plus à l'aise entouré d'animaux que de gens.
8	J'ai été élevé par des loups.

d6	Idéal
1	**Changement.** La vie, c'est comme les saisons, c'est un changement constant et nous devons changer avec elle. (Chaotique)
2	**Le plus grand bien.** Chacun de nous est chargé de contribuer au bonheur de la tribu toute entière. (Bon)
3	**Honneur.** Si je me déshonore, je déshonore tout mon clan. (Loyal)
4	**Puissance.** Les forts sont faits pour régner. (Mauvais)
5	**Nature.** Le monde naturel est bien plus important que les constructions de la civilisation. (Neutre)
6	**Gloire.** Je dois me couvrir de gloire au combat, pour moi et pour mon clan. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Ma famille, mon clan ou ma tribu, voilà ce qui compte le plus pour moi, même si je suis loin d'eux.
2	Une insulte à la nature sauvage de mon foyer est une insulte envers moi.
3	Ma colère s'abattra sur les êtres maléfiques qui ont détruit mon foyer.
4	Je suis le dernier de ma tribu et il me revient de veiller à ce que son nom entre dans les légendes.
5	Je souffre d'horribles visions d'un désastre à venir et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour l'empêcher de se produire.
6	Il est de mon devoir de donner des enfants à ma tribu pour assurer sa survie.

d6	Défaut
1	J'aime beaucoup trop la bière, le vin et autres alcools.
2	Il n'y a pas de place pour la prudence dans une existence que l'on vit pleinement.
3	Je n'oublie aucune insulte et j'entretiens une rancœur silencieuse à l'égard de tous ceux qui m'ont un jour causé du tort.
4	Je suis très lent à faire confiance aux membres des autres tribus, races ou sociétés.
5	Je réponds à presque tous les défis par la violence.
6	Ne vous attendez pas à ce que je sauve ceux qui sont incapables de se sauver eux-mêmes. Les forts survivent et les faibles périssent, telle est la loi de la nature.

Soldat

Aussi loin que remontent vos souvenirs, la guerre a toujours fait partie de votre vie. Dans votre jeunesse, vous vous êtes entraîné, vous avez appris à utiliser une arme et une armure et à maîtriser les techniques de survie de base, y compris sur un champ de bataille. Vous faisiez peut-être partie d'une armée régulière ou d'une compagnie de mercenaires ou vous avez peut-être appartenu à une milice locale qui a joué un rôle important lors d'une guerre récente.

Quand vous choisissez cet historique, travaillez avec votre MD pour déterminer à quelle organisation militaire vous apparteniez, quel grade vous avez atteint dans sa hiérarchie et quelles ont été vos expériences durant votre carrière militaire. Apparteniez-vous à une armée régulière, la garde d'une cité ou une milice villageoise ? Ou bien serviez-vous dans l'armée privée ou la compagnie mercenaire d'un noble ou d'un marchand ?

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Intimidation.
Outils maîtrisés : un type de jeu, véhicules (terrestre).
Équipement : un insigne de grade, un trophée prélevé sur un ennemi tombé (une dague, une épée brisée ou une bannière), des dés en os ou un jeu de cartes, des habits courants et une bourse contenant 10 po.

Spécialité

Quand vous étiez soldat, vous jouiez un rôle spécifique dans votre unité ou votre armée. Lancez un d8 ou choisissez une option dans la table suivante pour déterminer ce rôle.

d8	Spécialité
1	Officier
2	Éclaireur
3	Infanterie
4	Cavalerie
5	Guérisseur
6	Quartier-maître
7	Porte-étendard
8	Soutien (cuisinier, forgeron, etc.)

Aptitude : grade militaire

Vous avez atteint un certain grade lors de votre carrière militaire. Les soldats loyaux à l'organisation militaire que vous avez quittée reconnaissent encore votre autorité et votre influence et s'en remettent à vous s'ils sont d'un grade inférieur. Vous pouvez invoquer votre grade pour exercer une certaine influence sur d'autres soldats et réquisitionner temporairement un peu de matériel ordinaire ou des chevaux. Vous avez généralement accès aux camps et forteresses militaires amies où l'on reconnaît votre grade.

Personnalités suggérées

Les horreurs de la guerre et la discipline rigide de l'armée laissent leur marque sur tous les soldats, façonnant leurs idéaux, créant des liens solides et les laissant souvent couverts de cicatrices et vulnérables à la peur, la honte et la haine.

d8	Trait de personnalité
1	Je suis toujours poli et respectueux.
2	Je suis hanté par le souvenir de la guerre. Je n'arrive pas à me sortir ces images violentes de la tête.
3	J'ai perdu trop d'amis, alors je suis très lent à m'en faire de nouveaux.
4	Je déborde d'histoires générant prudence et inspiration à cause de mon passé militaire et j'en ai une pour chaque combat.
5	Je pourrais faire baisser les yeux à un molosse infernal sans ciller.
6	J'aime être fort et j'adore casser des objets.
7	J'ai un sens de l'humour très cru.
8	J'affronte les problèmes bille en tête. Une solution simple et directe, voilà le meilleur chemin vers la victoire.

d6	Idéal
1	**Le plus grand bien.** Sacrifier notre vie pour protéger celle des autres, tel est notre lot. (Bon)
2	**Responsabilité.** Je fais ce que je dois et j'obéis à une juste autorité. (Loyal)
3	**Indépendance.** Quand les gens suivent aveuglément les ordres, ils embrassent une sorte de tyrannie. (Chaotique)
4	**Puissance.** À la vie comme à la guerre, c'est le plus puissant qui l'emporte. (Mauvais)
5	**Vivre et laisser vivre.** Les idéaux ne méritent pas qu'on tue ni qu'on parte en guerre pour eux. (Neutre)
6	**Nation.** Ma ville, mon pays ou mon peuple, voilà tout ce qui compte. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Je serais encore prêt à sacrifier ma vie pour les compagnons avec lesquels j'ai servi.
2	Quelqu'un m'a sauvé la vie sur le champ de bataille. Même aujourd'hui, je n'abandonnerai pas un ami.
3	Mon honneur est ma vie.
4	Je n'oublierai jamais la cuisante défaite que ma compagnie a subie ni les ennemis qui nous l'ont infligée.
5	Les gens qui se battent à mes côtés, ceux-là sont dignes que je meure pour eux.
6	Je me bats au nom de ceux qui ne peuvent le faire.

d6	Défaut
1	Je tremble encore de peur en repensant à l'ennemi monstrueux que nous avons affronté un jour.
2	J'ai très peu de respect pour les gens qui ne sont pas des combattants émérites.
3	Lors d'une bataille, j'ai commis une terrible erreur qui a coûté de nombreuses vies... et je suis prêt à tout pour que cela reste un secret.
4	J'éprouve une haine aveugle et irrationnelle à l'égard de mes ennemis.
5	J'obéis toujours à la loi, même si elle provoque bien des malheurs.
6	Je préfèrerais manger mon armure plutôt que d'admettre que j'ai tort.





Chapitre 5 : L'équipement

La place du marché de n'importe quelle ville grouille d'acheteurs et de vendeurs de toutes sortes : des forgerons nains, des ébénistes elfes, des fermiers halfelins et des joailliers gnomes, sans parler d'humains de toutes tailles, de toutes corpulences et de toutes couleurs de peau issus d'un large éventail de pays et de cultures. Dans les grandes villes, on peut acheter de tout ou presque, des épices exotiques aux habits de luxe en passant par les paniers en osier et les épées ordinaires.

Un aventurier doit impérativement pouvoir se fournir en armes, armures, sacs à dos, cordes et autres produits similaires. En effet, un équipement adapté fait bien souvent la différence entre la vie et la mort, aussi bien dans un donjon que dans les étendues sauvages. Ce chapitre présente les marchandises exotiques et ordinaires que les aventuriers trouvent généralement bien utiles quand il s'agit d'affronter les périls des mondes de D&D.

L'équipement de départ

Quand vous créez votre personnage, vous recevez un équipement de départ lié à votre classe et à votre historique, mais vous pouvez à la place débuter avec un montant de pièces d'or dépendant de votre classe et les dépenser pour acheter des objets présentés dans ce chapitre. Consultez la table Richesses de départ par classe pour savoir de quel budget vous disposez.

À vous de décider comment votre personnage s'est procuré son équipement de départ. Il peut s'agir d'un héritage ou d'objets qu'il a achetés pendant sa formation. Il peut avoir reçu une arme, une armure et un sac à dos lorsqu'il est entré dans l'armée. Ou bien avoir volé son matériel. Son arme peut aussi être un objet de famille, transmis de génération en génération jusqu'à lui, jusqu'à ce qu'il reprenne le flambeau et suive les traces d'un ancêtre aventureux.

Richesses de départ par classe

Classe	Pécule
Barbare	2d4 × 10 po
Barde	5d4 × 10 po
Clerc	5d4 × 10 po
Druide	2d4 × 10 po
Ensorceleur	3d4 × 10 po
Guerrier	5d4 × 10 po
Magicien	4d4 × 10 po
Moine	5d4 po
Paladin	5d4 × 10 po
Rôdeur	5d4 × 10 po
Roublard	4d4 × 10 po
Sorcier	4d4 × 10 po

Les richesses

Dans les mondes de D&D, les richesses apparaissent sous diverses formes, les pièces, les gemmes, les marchandises, les objets d'art, les animaux et les biens immobiliers pouvant tous refléter l'aisance financière de votre personnage. Les membres de la paysannerie échangent leurs produits, troquent ce qu'il leur faut et payent leurs taxes en grain et en fromages. Les nobles, eux, échangent des droits, comme la propriété d'une mine, d'un port, d'une ferme... ou négocient leurs affaires en barres d'or, mesurant ce métal au poids et non en menues piécettes. Les marchands, les aventuriers et les professionnels louant leurs services sont les seuls à régler leurs affaires en pièces d'or.

La monnaie

La monnaie se présente sous plusieurs formes et dénomination, en fonction de la valeur du métal qui la compose. Les trois types de pièces les plus courantes sont les pièces d'or (po), les pièces d'argent (pa) et les pièces de cuivre (pc).

Avec une pièce d'or, un personnage peut acheter un sac de couchage, 15 mètres de corde de qualité ou une chèvre. Un artisan compétent (mais pas expert) peut gagner une pièce d'or par jour. La pièce d'or est la mesure standard de la richesse, même si la pièce elle-même n'est pas tellement utilisée. Quand les marchands discutent de transactions, de biens ou de services estimés à plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, ces transactions n'impliquent généralement pas d'échange réel d'argent liquide. La pièce d'or est plutôt une mesure standard de valeur et la monnaie d'échange est généralement composée de lingots d'or, de lettres de crédits ou de biens précieux.

Une pièce d'or vaut dix pièces d'argent, qui est la pièce la plus courante parmi la population générale. Une pièce d'argent permet d'embaucher un ouvrier pour la moitié d'une journée, de remplir une lampe d'huile ou de passer la nuit dans une auberge miteuse.

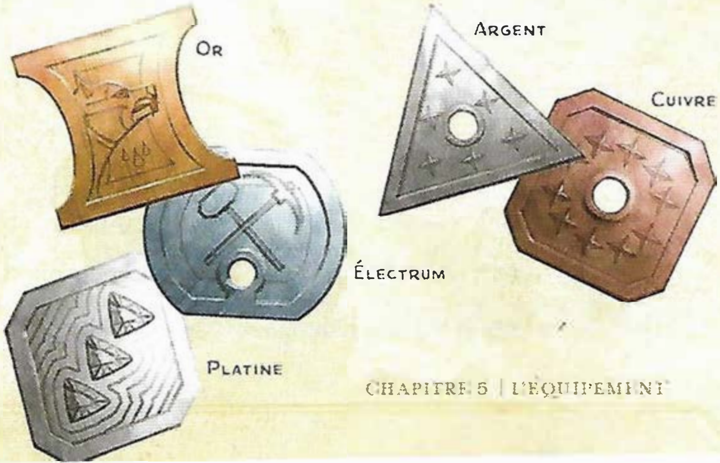
Une pièce d'argent vaut dix pièces de cuivre. Ces dernières sont couramment utilisées par la population de classe moyenne et les mendiants. Avec une pièce de cuivre, il est possible d'acheter une chandelle, une torche ou un morceau de craie.

En plus de ces pièces courantes, les aventuriers trouvent parfois des pièces rares faites de métaux précieux dans des caches aux trésors. Les pièces d'électrum (pe) et de platine (pp) proviennent d'empires déchus et de royaumes oubliés et il arrive qu'elles éveillent les soupçons et le scepticisme quand elles sont utilisées dans des transactions. Une pièce d'électrum vaut cinq pièces d'argent et une pièce de platine vaut dix pièces d'or.

Une pièce standard pèse dix grammes. Cinquante pièces pèsent donc 500 grammes.

Taux d'échange standard

Pièce	pc	pa	pe	po	pp
Cuivre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Argent (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Électrum (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Or (po)	100	10	2	1	1/10
Platine (pp)	1 000	100	20	10	1



Vendre son butin

Vous ne manquez pas d'opportunités de trouver des trésors, de l'équipement, des armes, des armures et bien plus encore dans les donjons que vous explorez. Vous pouvez normalement vendre votre butin et vos babioles quand vous rejoignez une ville ou un autre type de communauté, dans la mesure où vous trouvez des marchands ou des individus intéressés par ce que vous voulez vendre.

Armes, armures et autre équipement. En règle générale, les armes, armures et autres pièces d'équipement qui ne sont pas endommagées se revendent à la moitié de leur prix dans un marché. Les armes et les armures utilisées par les monstres sont rarement en assez bon état pour être revendues.

Objets magiques. Revendre des objets magiques est problématique. S'il est assez facile de trouver quelqu'un disposé à acheter une potion ou un parchemin, les autres objets ne sont à la portée que des nobles les plus riches. De la même manière, à part quelques objets magiques courants, vous ne trouverez que rarement des objets magiques ou des sorts à vendre. La magie a une valeur bien supérieure à l'or et devrait toujours être considérée ainsi.

Gemmes, bijoux et œuvres d'art. Ces objets sont vendus à leur valeur réelle sur le marché et il est possible de les échanger contre de l'argent ou de les utiliser comme monnaie d'échange dans le cadre d'une transaction. S'il s'agit d'un objet d'une valeur exceptionnelle, le MD peut vous demander de trouver un acheteur dans une grande ville ou une communauté de taille au moins aussi importante.

Troc. Dans les régions reculées, la base du commerce est souvent le troc. Tous comme les gemmes et les œuvres d'art, les marchandises courantes (les lingots de fer, les sacs de sel, le bétail, etc.), conservent leur pleine valeur sur le marché et peuvent être utilisées comme monnaie d'échange.

Armures et boucliers

Les mondes de D&D forment une vaste tapisserie réunissant de nombreuses cultures, chacune dotée de son propre niveau de technologie. Pour cette raison, les aventuriers ont accès à un vaste éventail d'armures, de l'armure de cuir à la cotte de mailles et à la coûteuse armure de plates, en plus de nombreux types intermédiaires. La table Armures réunit les types d'armure les plus courants utilisables dans le jeu et les présente selon trois catégories : armures légères, armures intermédiaires et armures lourdes. De nombreux guerriers utilisent un bouclier en complément de leur armure.

Variante : Les tailles d'équipement

Dans la plupart des campagnes, vous pouvez revêtir ou utiliser toutes les pièces d'équipement que vous découvrez au cours de vos aventures, dans la limite du raisonnable. Par exemple, un demi-orc musculeux n'arrivera jamais à passer l'armure de cuir d'un halfelin et un gnome se noierait dans les élégantes robes d'un géant des nuages.

Le MD peut imposer encore plus de réalisme. Par exemple, un harnois conçu pour un humain donné n'ira pas à un autre à moins de lui apporter quelques modifications. De même, l'uniforme qu'un aventurier a subtilisé à un garde pour tenter de se déguiser peut être très mal coupé pour lui et visiblement inadapté.

Si cette variante est appliquée, les aventuriers devront parfois aller voir un armurier, un tailleur, un travailleur du cuir ou autre pour pouvoir porter une armure, des habits ou une pièce d'équipement similaire récupérés lors de leurs aventures. Le prix de leurs services va de 10% à 40% du prix de vente de l'objet. Le MD peut lancer 1d4 × 10 pour déterminer le prix en po ou le déterminer en fonction des modifications à apporter.

La table Armures indique le prix, le poids et autres propriétés des armures et des boucliers couramment utilisés dans les mondes de D&D.

Armure lourde. Les armures les plus lourdes interfèrent avec la capacité de leur porteur à se déplacer rapidement, discrètement et librement. Si la table Armures indique « For 13 » ou « For 15 » dans la colonne Force pour un type d'armure, elle réduit de 3 mètres la vitesse de celui qui la porte, sauf s'il possède une valeur de Force supérieure ou égale au nombre indiqué.

Boucliers. Un bouclier est en bois ou en métal et il est porté dans une main. Porter un bouclier augmente votre classe d'armure de 2. Vous ne pouvez pas bénéficier des avantages de plus d'un bouclier à la fois.

Classe d'armure (CA). Les armures permettent de se protéger des attaques. Les armures (et le bouclier) que vous portez déterminent votre classe d'armure de base.

Discrétion. Si la table Armures indique « désavantage » dans la colonne Discrétion, le porteur de l'armure est désavantagé lors de ses tests de Dextérité (Discrétion).

Maîtrise des armures. Il est à la portée de n'importe qui d'enfiler une armure et de prendre un bouclier, mais seuls ceux qui ont la maîtrise des armures savent comment exploiter toutes leurs spécificités. Votre classe vous permet de maîtriser certains types d'armures. Si vous portez une armure que vous ne maîtrisez pas, vous êtes désavantagé lors des tests de caractéristiques, jets de sauvegarde et jets d'attaque qui prennent en compte la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Armures légères

Les armures légères se composent de matériaux souples et fins. Elles sont adaptées aux aventuriers agiles dans la mesure où elles les protègent sans sacrifier leur mobilité. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité au nombre de base de votre type d'armure pour déterminer votre classe d'armure.

Armure matelassée. Une armure matelassée est faite de plusieurs couches de tissus rembourrées.

Armure de cuir. La cuirasse et les spalières de cette armure sont en cuir bouilli dans l'huile pour le durcir. Le reste de l'armure est composé de matériaux plus souples et plus flexibles.

Armure de cuir clouté. Cette armure est faite d'un cuir résistant mais souple, sur lequel sont fixés des rivets ou des pointes à intervalles réguliers.

Armures intermédiaires

Une armure intermédiaire protège plus qu'une armure légère mais gêne également plus les mouvements. Si vous portez une armure intermédiaire, ajoutez votre modificateur de Dextérité, jusqu'à un maximum de +2, au nombre de base de votre type d'armure afin de déterminer votre classe d'armure.

Armure de peau. Cette armure fruste se compose d'épaisses fourrures et peaux de bête. Elle est généralement portée par les membres de tribus barbares, les humanoïdes maléfiques et autres personnes qui n'ont pas accès aux outils et matériaux nécessaires pour fabriquer de meilleures armures.

Chemise de mailles. Une chemise de mailles est faite d'anneaux métalliques entrecroisés. Elle est portée entre plusieurs couches de tissu ou de cuir. Cette armure offre une modeste protection au tronc de son porteur et le crissement des anneaux est étouffé par les couches qui les recouvrent.

Armure d'écailles. Cette armure se compose d'une veste et d'un pantalon (et parfois d'une jupe séparée) de cuir recouverts de plaques de métal qui se superposent, un peu comme les écailles d'un poisson. Des gantelets viennent compléter l'ensemble.

Cuirasse. Cette armure consiste en une pièce de métal qui couvre le torse, complétée par du cuir souple. Bien que les bras et les jambes soient peu protégés, cette armure permet de protéger efficacement les organes vitaux tout en préservant la liberté de mouvement de son porteur.

Armure de demi-plate. Cette armure se compose de plaques de métal qui couvrent la majorité du corps de son porteur. Par contre, ses jambes sont seulement protégées par des grèves attachées par des lanières de cuir.





Armures lourdes

Parmi toutes les catégories d'armures, ce sont les armures lourdes qui offrent la meilleure protection. Ces armures couvrent l'ensemble du corps et sont conçues pour arrêter la plupart des attaques. Seuls les guerriers expérimentés parviennent à supporter le poids et l'encombrement de ces armures.

Les armures lourdes ne vous permettent pas d'ajouter votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure, mais elles ne vous pénalisent pas non plus si votre modificateur de Dextérité est négatif.

Broigne. Il s'agit d'une armure de cuir sur laquelle sont cousus de lourds anneaux. Ces anneaux permettent de renforcer l'armure et d'offrir une protection contre les coups d'épées et de haches. Une broigne est moins efficace qu'une cotte de mailles et elle est généralement portée par ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir une meilleure armure.

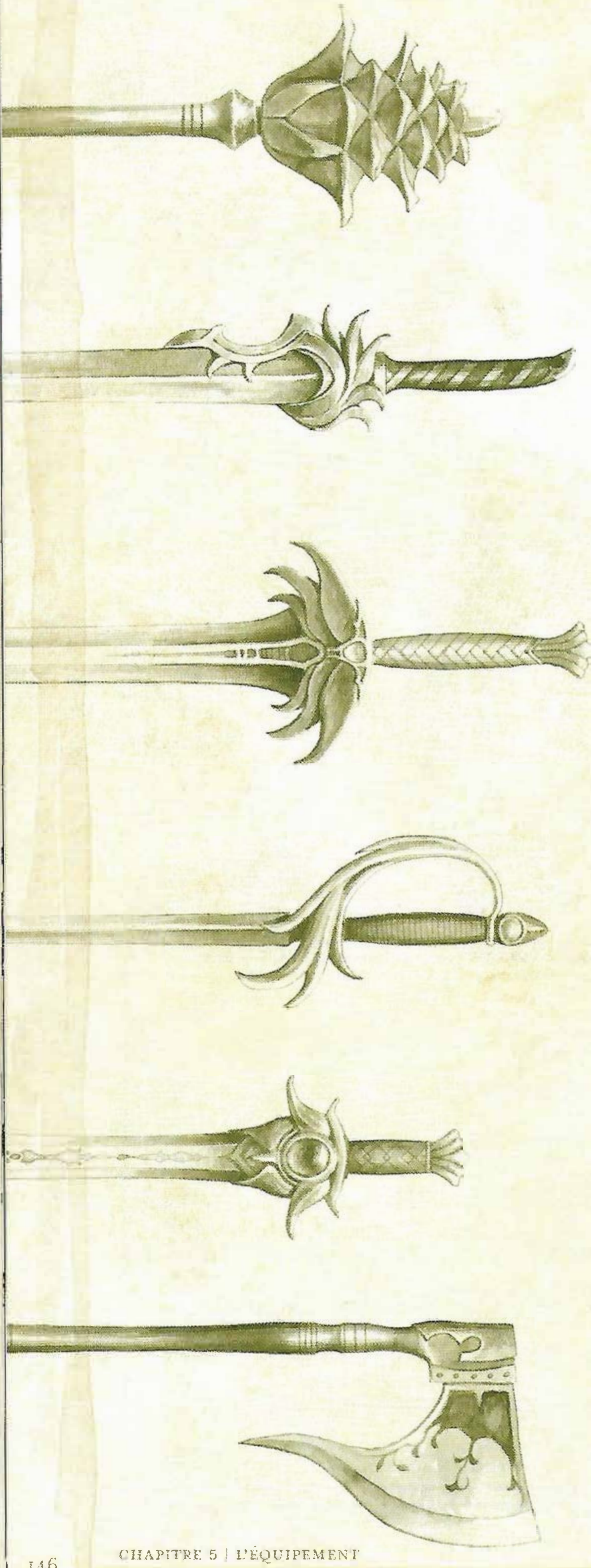
Cotte de mailles. Une cotte de mailles se compose d'anneaux de métal entrecroisés. Elle se porte sur une couche de tissu renforcé pour éviter les frottements et amortir les coups. L'armure comporte des gantelets.

Clibanion. Cette armure est faite d'étroites plaques de métal rivetées à un support de cuir porté sur un vêtement rembourré. Les articulations sont protégées par des pièces de cotte de mailles plus souples.

Harnois. Le harnois, ou armure de plates, se compose de plaques de métal superposées qui couvrent l'ensemble du corps. L'armure inclut des gantelets lourds, des bottes de cuir épais, un casque à visière et plusieurs épaisseurs de rembourrage sous l'armure. Des sangles permettent de répartir le poids sur tout le corps.

Armures

Armure	Prix	Classe d'armure (CA)	Force	Discrétion	Poids
Armures légères					
Matelassée	5 po	11 + modificateur de Dex	—	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + modificateur de Dex	—	—	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + modificateur de Dex	—	—	6,5 kg
Armures intermédiaires					
Peau	10 po	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg
Écailles	50 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	20 kg
Armures lourdes					
Broigne	30 po	14	—	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	Str 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	Str 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	Str 15	Désavantage	32,5 kg
Bouclier					
Bouclier	10 po	+2	—	—	3 kg



Enfiler et ôter une armure

Le temps mis pour enfiler ou ôter une armure dépend de sa catégorie.

Enfiler. C'est le temps nécessaire pour mettre une armure. Vous ne bénéficiez de la CA de l'armure que si vous prenez tout le temps indiqué pour l'enfiler.

Ôter. C'est le temps nécessaire pour retirer une armure. Si vous êtes aidé, vous pouvez réduire cette durée de moitié.

Enfiler et ôter une armure

Catégorie	Enfiler	Ôter
Armure légère	1 minute	1 minute
Armure intermédiaire	5 minutes	1 minute
Armure lourde	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action

Armes

Votre classe vous donne la maîtrise de certaines armes, représentatives de cette classe, et des outils que vous êtes susceptible d'utiliser. Que vous préféreriez manier l'épée longue ou l'arc long, c'est finalement votre capacité à manier votre arme avec efficacité qui peut vous permettre de survivre à une aventure.

La table Armes vous présente les armes les plus couramment utilisées dans les mondes de D&D, ainsi que leur prix, leur poids, leurs propriétés spéciales et les dégâts qu'elles infligent. Les armes sont classées en fonction de deux grandes catégories : corps à corps ou distance. Une **arme de corps à corps** vous permet d'attaquer une cible qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et une **arme à distance** vous permet d'attaquer une cible qui se trouve loin de vous.

Maîtrise des armes

Votre race, votre classe et vos dons peuvent vous donner la maîtrise de certaines armes ou catégories d'armes. On trouve deux types d'armes : les **armes courantes** et les **armes de guerre**. La plupart des gens maîtrisent les armes courantes. On trouve parmi elles les gourdins et les masses et toutes les armes que l'on trouve couramment chez les gens du peuple. Les armes de guerre, notamment les épées, les haches et les armes d'hast nécessitent un entraînement spécifique pour les manier efficacement. La plupart des guerriers utilisent des armes de guerre car c'est avec ces armes qu'ils peuvent profiter pleinement de leur entraînement et de leur style de combat.

Maîtriser une arme vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise au jet d'attaque à chaque fois que vous attaquez avec cette arme. Si vous utilisez une arme que vous ne maîtrisez pas, vous n'ajouterez pas votre bonus de maîtrise au jet d'attaque.

Propriétés des armes

De nombreuses armes ont des propriétés spéciales liées à leur utilisation. Ces propriétés sont indiquées dans la table Armes.

À deux mains. Pour attaquer avec cette arme, vous devez la manier à deux mains.

Allonge. Ce type d'arme vous permet de gagner 1,50 mètre d'allonge quand vous l'utilisez et quand vous déterminez votre allonge pour faire une attaque d'opportunité (voir le chapitre 9).

Chargement. Cette arme nécessite un temps de chargement long qui ne vous permet de tirer qu'une seule fois quand vous utilisez une action, une action bonus ou une

réaction, peu importe le nombre d'attaques que vous pouvez normalement faire.

Finesse. Quand vous attaquez avec une arme de finesse, vous pouvez choisir d'ajouter votre modificateur de Force ou de Dextérité aux jets d'attaque et de dégâts. Par contre, vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer. Si une arme possède la propriété lancer, vous pouvez la lancer pour faire une attaque à distance. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, vous appliquez le même modificateur de caractéristique sur le jet d'attaque et de dégâts que celui que vous appliquez pour une attaque de corps à corps avec cette arme. Par exemple, si vous lancez une hachette, vous appliquez votre Force, si vous lancez une dague, vous aurez le choix entre votre Force ou votre Dextérité dans la mesure où la dague possède aussi la propriété finesse.

Légère. Une arme légère est petite et facile à manier, ce qui la rend idéale pour le combat à deux armes. Consultez les règles du combat à deux armes présentées dans le chapitre 9.

Lourde. Les créatures de taille Petite sont désavantagées lors des jets d'attaques quand elles manient des armes lourdes. La taille et le poids de celles-ci les rendent en effet difficiles à manier pour une créature de taille Petite.

Munitions. Vous pouvez utiliser une arme avec la propriété munitions pour faire une attaque à distance uniquement si vous avez les munitions nécessaires pour tirer avec cette arme. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous utilisez une munition. Sortir la munition en question d'un carquois, d'une boîte ou d'un quelconque étui fait partie de l'attaque (vous avez besoin d'une main libre pour charger une arme à une main). À la fin de la bataille, vous pouvez récupérer la moitié des munitions que vous avez utilisées en prenant une minute pour fouiller le champ de bataille.

Si vous utilisez une arme qui a la propriété munitions pour faire une attaque de corps à corps, cette arme est considérée comme une arme improvisée (voir la section "Armes improvisées" plus loin dans ce chapitre). Cela dit, une arme comme une fronde doit quand même être chargée pour infliger des dégâts si vous l'utilisez de cette façon.

Polyvalente. Une arme polyvalente peut être utilisée avec une ou deux mains. Une valeur est indiquée entre parenthèses à côté de la propriété : il s'agit de la quantité de dégâts infligés quand l'arme est tenue à deux mains.

Portée. Une arme qui peut être utilisée pour faire des attaques à distance a une portée indiquée entre parenthèses après la propriété munitions ou lancer. La portée consiste en deux nombres. Le premier indique la portée normale de l'arme en mètres, le second la portée longue. Quand vous attaquez une cible qui se trouve au-delà de la portée normale de votre arme, vous êtes désavantagé lors du jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible qui se trouve au-delà de la longue portée de votre arme.

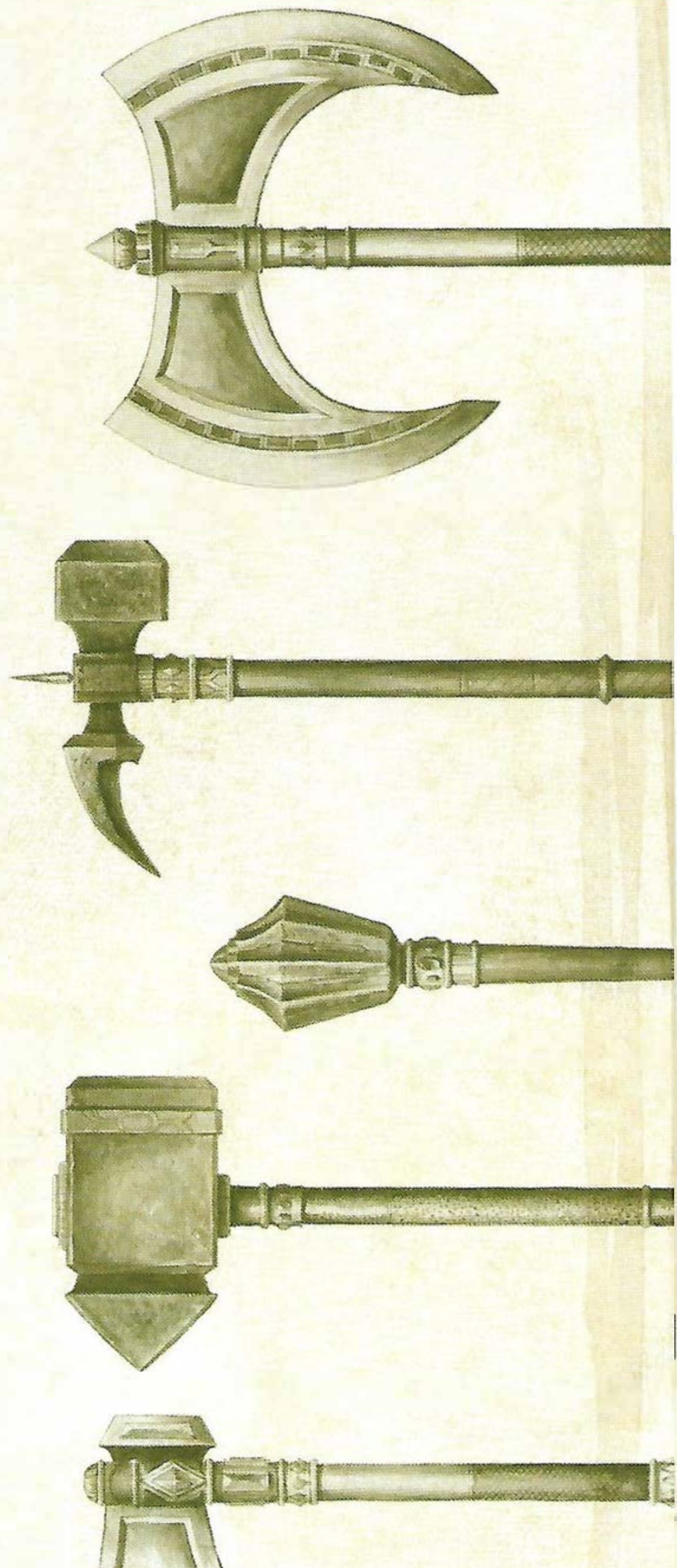
Spéciale. Une arme qui possède la propriété spéciale utilise des règles de fonctionnement spécifiques qui sont expliquées dans la description de l'arme (voir la section Armes spéciales plus loin dans ce chapitre).

Armes improvisées

Il peut arriver que les personnages n'aient pas leurs armes avec eux et doivent se contenter de ce qu'ils ont sous la main. Une arme improvisée peut être n'importe quel objet que vous pouvez tenir à une ou deux mains, comme un verre brisé, un pied de table, une poêle, une roue de chariot ou un cadavre de gobelin.

Une arme improvisée ressemble souvent à une arme réelle et elle peut être traitée comme telle. Par exemple, un pied de table ressemble à un gourdin. Le MD peut décider qu'un personnage qui maîtrise une arme peut appliquer son bonus de maîtrise s'il utilise objet similaire pour attaquer.

Un objet qui ne ressemble à aucune arme inflige 1d4 dégâts (le MD décide d'un type de dégât approprié en fonction de





l'objet). Si un personnage utilise une arme à distance pour faire une attaque de corps à corps ou lance une arme de corps à corps qui ne possède pas la propriété lancer, cette arme inflige elle aussi 1d4 dégâts. Une arme de lancer improvisée a une portée normale de 6 mètres et une longue portée de 18 mètres.

Armes en argent

Certains monstres bénéficiant d'une immunité ou d'une résistance aux armes non-magiques sont vulnérables aux armes en argent. Les aventuriers prudents n'hésitent donc pas à dépenser quelques pièces supplémentaires pour plaquer leurs armes avec de l'argent. Un personnage peut plaquer une arme unique ou dix munitions avec de l'argent pour 100 po. Ce tarif prend en compte non seulement le prix de l'argent mais aussi l'expertise nécessaire pour plaquer l'argent sur une arme sans diminuer son efficacité.

Armes spéciales

Les armes nécessitant l'explication de règles spéciales sont décrites ici.

Filet. Une créature de Grande taille ou plus petite contre qui vous réussissez une attaque avec un filet se retrouve entravée jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Un filet n'a aucun effet sur les créatures sans forme ou celles de Très Grande taille ou plus. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 10 ; elle se libère ou libère une autre créature située dans sa zone d'allonge. Il est aussi possible de libérer une créature sans la blesser en infligeant 5 dégâts tranchants au filet (CA 10). Le cas échéant, le filet est détruit et son effet prend fin.

Quand vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction pour attaquer à l'aide d'un filet, vous ne pouvez faire qu'une seule attaque, peu importe le nombre d'attaques que vous pouvez normalement effectuer.

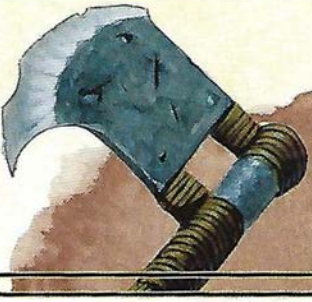
Lance d'arçon. Vous êtes désavantagé si vous utilisez une lance d'arçon contre une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Cette arme se manie à deux mains quand vous n'êtes pas sur une monture.

Équipement d'aventurier

Vous trouverez dans cette section des objets aux règles spéciales ou dont l'utilisation nécessite de plus amples explications.

Acide. Vous pouvez utiliser une action pour déverser le contenu de cette fiole sur une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous ou pour la lancer jusqu'à une distance de 6 mètres. La fiole se brise à l'impact. Dans les deux cas, il s'agit d'une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant l'acide comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit 2d6 dégâts d'acide.

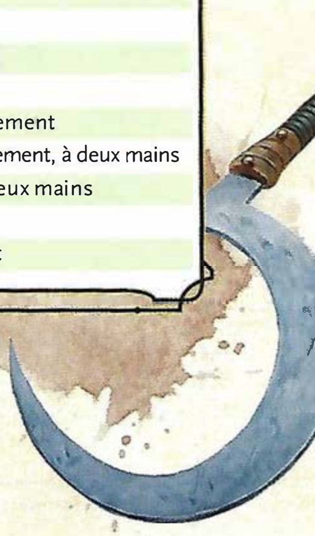
Antitoxine. Une créature qui boit le liquide de cette fiole devient avantagée lors de ses jets de sauvegarde contre le





Armes

Nom	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes de corps à corps courantes				
Bâton	2 pa	1d6 contondant	2 kg	Polyvalente (1d8)
Dague	2 po	1d4 perforant	0,5 kg	Finesse, légère, lancer (portée 6/18)
Gourdin	1 pa	1d4 contondant	1 kg	Légère
Hachette	5 po	1d6 tranchant	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
Javeline	5 pa	1d6 perforant	1 kg	Lancer (portée 9/36)
Lance	1 po	1d6 perforant	1,5 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
Marteau léger	2 po	1d4 contondant	1 kg	Légère, lancer (6/18)
Masse d'armes	5 po	1d6 contondant	2 kg	—
Massue	2 pa	1d8 contondant	5 kg	À deux mains
Serpe	1 po	1d4 tranchant	1 kg	Légère
Armes à distance courantes				
Arbalète légère	25 po	1d8 perforant	2,5 kg	Munitions (portée 24/96), chargement, à deux mains
Arc court	25 po	1d6 perforant	1 kg	Munitions (portée 24/96)
Fléchette	5 pc	1d4 perforant	0,1 kg	Finesse, lancer (portée 6/18)
Fronde	1 pa	1d4 contondant	—	Munitions (portée 9/36)
Armes de corps à corps de guerre				
Cimeterre	25 po	1d6 tranchant	1,5 kg	Finesse, légère
Coutille	20 po	1d10 tranchant	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Épée à deux mains	50 po	2d6 tranchant	3 kg	Lourde, à deux mains
Épée courte	10 po	1d6 perforant	0,5 kg	Finesse, légère
Épée longue	15 po	1d8 tranchant	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Fléau	10 po	1d8 contondant	1 kg	—
Fouet	2 po	1d4 tranchant	1,5 kg	Finesse, allonge
Hache à deux mains	30 po	1d12 tranchant	3,5 kg	Lourde, à deux mains
Hache d'armes	10 po	1d8 tranchant	2 kg	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	20 po	1d10 tranchant	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Lance d'arçon	10 po	1d12 perforant	3 kg	Allonge, spéciale
Maillet d'armes	10 po	2d6 contondant	5 kg	Lourde, à deux mains
Marteau de guerre	15 po	1d8 contondant	0,5 kg	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	15 po	1d8 perforant	2 kg	—
Pic de guerre	5 po	1d8 perforant	0,5 kg	—
Pique	5 po	1d10 perforant	9 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Rapière	25 po	1d8 perforant	0,5 kg	Finesse
Trident	5 po	1d6 perforant	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
Armes à distance de guerre				
Arbalète de poing	75 po	1d6 perforant	1,5 kg	Munitions (portée 9/36), légère, chargement
Arbalète lourde	50 po	1d10 perforant	9 kg	Munitions (portée 30/120), lourde, chargement, à deux mains
Arc long	50 po	1d8 perforant	1 kg	Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains
Filet	1 po	—	1,5 kg	Spéciale, lancer (portée 1,5/4,5)
Sarbacane	10 po	1 perforant	0,5 kg	Munitions (portée 7,5/30), chargement



Équipement d'aventurier

Objet	Prix	Poids
Acide (fiole)	25 po	0,5 kg
Antitoxine (fiole)	50 po	—
Balance de marchand	5 po	1.5 kg
Beaux habits	15 po	3 kg
Bélier portatif	4 po	17,5 kg
Billes (sac de 1 000)	1 po	1 kg
Boîte à amadou	5 pa	0,5 kg
Bougie	1 pc	—
Boulier	2 po	1 kg
Bouteille, verre	2 po	1 kg
Cadenas	10 po	0,5 kg
Carquois	1 po	0,5 kg
Chaîne (3 mètres)	5 po	5 kg
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Cire à cacheter	5 pa	—
Cloche	1 po	—
Coffre	5 po	12,5 kg
Corde en chanvre (15 mètres)	1 po	5 kg
Corde en soie (15 mètres)	10 po	2,5 kg
Costume	5 po	2 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg
Craie (1 bâton)	1 pc	—
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	0,5 kg
Échelle (3 mètre)	1 pa	12,5 kg
Encre (bouteille de 30 g)	10 po	—
Équipement d'escalade	25 po	6 kg
Étui pour carreaux	1 po	0,5 kg
Étui pour cartes ou parchemins	1 po	0,5 kg
Feu grégeois (flasque)	50 po	0,5 kg
Fiole	1 po	—
Flasque ou chope	2 pc	0,5 kg
Focaliseur arcanique		
Baguette	10 po	0,5 kg
Bâton	5 po	2 kg
Cristal	10 po	0,5 kg
Orbe	20 po	1,5 kg
Sceptre	10 po	1 kg
Focaliseur druidique		
Baguette d'if	10 po	0,5 kg
Bâton	5 po	2 kg
Branche de houx	1 po	—
Totem	1 po	—
Gamelle	2 pa	0,5 kg
Grappin	2 po	2 kg
Grimoire	50 po	1.5 kg
Habits courants	5 pa	1,5 kg
Huile (flasque)	1 pa	0,5 kg
Lampe	5 pa	0,5 kg
Lanterne à capote	5 po	1 kg
Lanterne sourde	10 po	1 kg
Livre	25 po	2,5 kg
Longue-vue	1 000 po	0,5 kg
Loupe	100 po	—
Marteau	1 po	1,5 kg
Masse	2 po	5 kg
Matériel de pêche	1 po	2 kg
Menottes	2 po	3 kg
Miroir en acier	5 po	0,25 kg
Munitions		
Billes de fronde (30)	4 pc	0,75 kg
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	0,75 kg
Dards de sarbacane (50)	1 po	0,5 kg
Flèches (20)	1 po	0,5 kg
Outre	2 pa	2,5 kg
Palan	1 po	2,5 kg
Panier	4 pa	1 kg
Papier (une feuille)	2 pa	—
Parchemin (une feuille)	1 pa	—
Parfum (fiole)	5 po	—
Pelle	2 po	2,5 kg
Perche (3 mètres)	5 pc	3,5 kg
Pics en fer (10)	1 po	2,5 kg
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Pierre à affûter	1 pc	0,5 kg
Pioche de mineur	2 po	5 kg
Piton	5 pc	125 g
Poison (fiole)	100 po	—
Porte-plume	2 pc	—
Pot en fer	2 po	5 kg
Potion de soins	50 po	0,25 kg
Sablier	25 po	0,5 kg
Sac	1 pc	0,25 kg
Sac-à-dos	2 po	2,5 kg
Sac de couchage	1 po	3,5 kg
Sacoche	5 pa	0,5 kg
Sacoche à composantes	25 po	0,5 kg
Savon	2 pc	—
Seau	5 pc	1 kg
Sifflet	5 pc	—
Symbole sacré		
Amulette	5 po	0,5 kg
Emblème	5 po	—
Reliquaire	5 po	1 kg
Tente, deux personnes	2 po	10 kg
Tenue de voyageur	2 po	2 kg
Tonneau	2 po	35 kg
Torche	1 pc	0,5 kg
Trousse de soin	5 po	1,5 kg
Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Robes	1 po	2 kg

poison pendant une heure. L'antitoxine ne confère aucun avantage aux morts-vivants et aux créatures artificielles.

Balance de marchand. Cet appareil de mesure se présente sous la forme d'une petite balance, de plateaux et d'un assortiment de poids qui vont jusqu'à 1 kg. Elle permet de mesurer le poids exact de petits objets, comme des métaux précieux ou autres marchandises, afin de déterminer leur valeur.

Bélier portable. Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncer des portes. Quand vous utilisez un bélier, vous gagnez un bonus de +4 à vos tests de Force. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous êtes avantagé lors de ce test.

Billes. Vous pouvez utiliser une action pour répandre ces petites billes de métal sur une surface plane de 3 mètres de côté. Une créature qui traverse cette surface doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas tomber à terre. Une créature peut traverser la zone sans avoir besoin de faire un jet de sauvegarde si elle se déplace à la moitié de sa vitesse.

Boîte à amadou. Cette petite boîte contient tout ce qu'il faut pour faire un feu : un silex, du ferrocérium et de l'amadou (généralement des morceaux de tissu imbibés d'huile). Utiliser la boîte à amadou pour allumer une torche ou quoi que ce soit d'autre avec assez de combustible coûte une action. Allumer un autre type de feu prend une minute.

Bougie. Une bougie diffuse pendant une heure une lumière vive dans un rayon de 1,50 mètre et une lumière faible dans un rayon de 1,50 mètre supplémentaire.

Cadenas. Ce cadenas est accompagné d'une clé. Si elle n'a pas la clé, une créature qui maîtrise les outils de voleur peut crocheter le cadenas en réussissant un test de Dextérité DD 15. Votre MD peut décider que de meilleurs cadenas sont disponibles pour un prix plus élevé.

Carquois. Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Chaîne. Une chaîne a 10 points de vie. Elle peut être brisée en réussissant un test de Force DD 20.

Chausse-trappes. Vous pouvez utiliser une action pour répandre un sac de chausse-trappes sur une surface de 1,50 mètre de côté. Une créature qui traverse cette surface doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou arrêter de se déplacer pendant son tour et subir 1 dégât perforant. Si elle subit ce dégât, la vitesse de cette créature est réduite de 3 mètres jusqu'à ce qu'elle regagne au moins 1 point de vie. Une créature peut traverser la zone sans avoir besoin de faire un jet de sauvegarde si elle se déplace à la moitié de sa vitesse.

Corde. Une corde, qu'elle soit faite de chanvre ou de soie, a deux points de vie et peut être rompue en réussissant un test de Force DD 17.

Eau bénite. Vous pouvez utiliser une action pour asperger d'eau bénite une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous, ou lancer la flasque jusqu'à 6 mètres. La flasque se brise à l'impact. Dans les deux cas, il s'agit d'une attaque à distance contre une créature et l'eau bénite est considérée comme une arme improvisée. Si votre cible est un fiélon ou un mort-vivant, elle subit 2d6 dégâts radiants.

Un clerc ou un paladin peut créer de l'eau bénite en accomplissant un rituel spécifique. Ce rituel dure 1 heure, il requiert la dépense de 25 po de poudre d'argent et l'utilisation d'un emplacement de sort de niveau 1 de la part du lanceur de sorts.

Étui à cartes ou parchemins. Cet étui cylindrique de cuir peut contenir jusqu'à dix feuilles de papier roulées ou cinq feuilles de parchemin roulées.

Étui pour carreaux. Cet étui de bois peut contenir jusqu'à 20 carreaux d'arbalète.

Feu grégeois. Ce liquide gluant et collant s'enflamme au contact de l'air. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la flasque jusqu'à une distance de 6 mètres. La flasque se brise à l'impact. Il s'agit d'une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant le feu grégeois comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. La cible peut mettre fin à cet effet et tenter d'éteindre les flammes en utilisant son action pour faire un test de Dextérité DD 10.

Focaliseur arcanique. Un focaliseur arcanique est un objet spécial – un orbe, un cristal, une baguette, un bâton spécialement fabriqué à cet effet ou un objet similaire – conçu pour canaliser la puissance de la magie arcanique. Un ensorceleur, un sorcier ou un magicien peut utiliser de tels objets comme focaliseur d'incantation, comme expliqué dans le chapitre 10.

Focaliseur druidique. Un focaliseur druidique peut être une branche de gui ou de houx, une baguette ou un sceptre en if ou dans un autre bois spécial, un bâton taillé dans un arbre encore vivant ou un totem fait avec les plumes, la fourrure, les os ou les dents d'animaux sacrés. Un druide peut utiliser un tel objet comme focaliseur d'incantation, comme indiqué dans le chapitre 10.

Gamelle. Cette boite métallique contient un gobelet et des couverts simples. La boîte est composée de deux parties qui s'assemblent. Un côté peut être utilisé pour cuire les aliments et l'autre comme une assiette creuse.

Grimoire. Un grimoire est l'outil indispensable des magiciens. Il s'agit d'un livre relié en cuir avec 100 pages de vélin blanc dans lequel ils écrivent leurs sorts.

Huile. L'huile est généralement vendue dans des flasques d'argile d'un demi-litre. Vous pouvez utiliser une action pour asperger une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous ou pour lancer la flasque jusqu'à une distance de 6 mètres. La flasque se brise à l'impact. Dans

Paquetages d'équipement

Votre classe vous propose un équipement de départ qui contient un ensemble d'outils pratiques réunis sous forme de paquetages. Le contenu de ces paquetages est décrit ici. Si vous achetez vous-même votre équipement de départ, vous pouvez acheter un de ces paquetages pour le prix indiqué. Cela peut s'avérer plus économique que l'achat de chaque objet séparément.

Paquetage d'artiste (40 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, 2 costumes, 5 bougies, 5 jours de rations, une outre et des accessoires de déguisement.

Paquetage de cambrioleur (16 po). Comprend un sac à dos, un sac de 1 000 billes, 3 mètres de ficelle, une cloche, 5 bougies, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, une lanterne à capote, 2 flasques d'huile, 5 jours de rations, une boîte à amadou et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché sur le côté du sac.

Paquetage de diplomate (39 po). Comprend un coffre, 2 étuis à cartes et à parchemins, un ensemble de beaux habits, une bouteille d'encre, un porte-plume, une lampe, 2 flasques d'huile, 5 feuilles de papier, une fiole de parfum, de la cire à cacheter et du savon.

Paquetage d'ecclésiastique (19 po). Comprend un sac à dos, une couverture, 10 bougies, une boîte à amadou et, un tronc à offrandes, 2 blocs d'encens, un encensoir, des habits de cérémonie, 2 jours de raton et une outre.

Paquetage d'érudit (40 po). Comprend un sac à dos, un traité de connaissances, une bouteille d'encre, un porte-plume, 10 feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau.

Paquetage d'explorateur (10 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boîte à amadou, 10 torches, 10 jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac.

Paquetage d'exploration souterraine (12 po). Comprend un sac à dos, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, 10 torches, une boîte à amadou, 10 jours de rations et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac.



les deux cas, il s'agit d'une attaque à distance contre une créature ou un objet et l'huile doit être considérée comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, celle-ci est couverte d'huile. Si elle subit au moins 1 dégât de feu avant que l'huile ne sèche (après 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires infligés par l'huile enflammée. Vous pouvez aussi verser le contenu de la flasque d'huile sur une surface plane afin de recouvrir une zone de 1,50 mètre de côté. Si vous y mettez le feu, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 dégâts de feu à toutes créatures qui pénètrent dans la zone ou y terminent leur tour. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Lampe. Une lampe diffuse une lumière vive dans un rayon de 4,5 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque (0,5 litre) d'huile.

Lanterne à capote. Une lanterne à capote diffuse une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque (0,5 litre) d'huile. Vous pouvez utiliser une action pour abaisser la capote de la lanterne afin qu'elle ne diffuse qu'une lumière faible sur un rayon de 1,50 mètre.

Lanterne sourde. Une lanterne sourde diffuse une lumière vive sur un cône de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque (0,5 litre) d'huile.

Livre. Un livre peut contenir de la poésie, des récits historiques, des informations relatives à un domaine particulier de connaissance, des diagrammes et des notes sur des inventions gnomes, ou tout ce qui peut être inscrit sous forme de textes ou d'images. Un livre de sort est appelé un grimoire (ses particularités sont décrites plus haut dans cette section).

Longue-vue. Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les choses que vous voyez à distance.

Loupe. Cette lentille permet d'examiner de près les petits objets. Elle peut également remplacer le silex et le ferrocérium pour allumer un feu. Allumer un feu à l'aide d'une loupe nécessite la présence d'une lumière aussi vive que celle du soleil afin de faire prendre l'amadou et environ cinq minutes pour que le feu prenne. Une loupe donne un avantage pour les tests de caractéristique effectués dans le but d'inspecter ou d'estimer la valeur d'un objet petit ou très détaillé.

Matériel d'escalade. Le matériel d'escalade comprend des pitons spéciaux, des crampons de chaussures, des gants et un harnais. Vous pouvez utiliser ce matériel lors d'une action pour vous accrocher à une paroi. Vous ne pouvez alors plus chuter de plus de 7,50 mètres depuis votre point d'ancrage, mais vous devez vous décrocher si vous voulez vous éloigner de plus de 7,50 mètres de ce point.

Matériel de pêche. Le matériel de pêche se compose d'une canne de bois, d'un fil de soie, de bouchons en liège, d'hameçons métalliques, de plombs, d'appâts et d'un petit filet.

Menottes. Ces menottes métalliques peuvent être utilisées sur une créature de taille Petite ou Moyenne. Pour s'en échapper, une créature doit réussir un test de Dextérité DD 20. Pour les briser, elle doit réussir un test de Force DD 20. Chaque paire de menottes est accompagnée d'une clé. Une créature qui n'a pas la clé mais qui maîtrise les outils de voleur peut crocheter la serrure des menottes en réussissant un test de Dextérité DD 15. Les menottes ont 15 points de vie.

Palan. Un palan est un système de poulies avec un câble et un crochet qui vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Pied-de-biche. Vous êtes avantagé lors des tests de Force que vous effectuez quand le pied-de-biche est utilisé pour faire levier.

Piège à mâchoires. Vous pouvez utiliser une action pour installer ce piège qui se présente sous la forme d'un anneau d'acier dentelé. Celui-ci se referme violemment quand une créature marche sur la plaque de pression qui se trouve en son centre. Le piège est ancré grâce à une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou une pointe enfoncée dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter de subir 1d4 dégâts perforants et d'être stoppée net dans son déplacement. Si elle échoue, tant que la créature est prise au piège, son déplacement



est limité par la longueur de la chaîne (qui fait généralement 1 mètre de long). Une créature peut utiliser une action pour faire un test de Force DD 13 afin de tenter de se libérer elle-même ou une autre créature dans sa zone d'allonge. À chaque échec, la créature prise au piège subit 1 dégât perforant.

Poison. Un personnage peut utiliser le poison qui se trouve dans cette fiole pour enduire la lame d'une arme tranchante ou perforante ou jusqu'à trois munitions. Il vous faut utiliser une action pour appliquer le poison. Une créature touchée par l'arme ou la munition empoisonnée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou subir 1d4 dégâts de poison. Une fois appliqué, le poison reste efficace pendant 1 minute avant de sécher.

Potion de soins. Un personnage qui boit le liquide magique rouge qui se trouve dans cette fiole regagne 2d4+2 points de vie. Une action est nécessaire pour boire ou administrer la potion.

Rations. Les rations sont des aliments séchés (viande séchée, biscuits, noix...) utilisés pour de longs voyages.

Sacoche. Une sacoche en tissu ou en cuir peut contenir jusqu'à 20 billes de fronde ou 50 dards de sarbacane, entre autres. Une sacoche à compartiments qui est utilisée pour stocker les composantes de sorts s'appelle une sacoche à composantes (celle-ci est également décrite dans cette section).

Sacoche à composantes. Une sacoche à composantes est une petite sacoche de cuir imperméable fixée à la ceinture qui possède plusieurs compartiments permettant de stocker toutes les composantes matérielles et autres objets spéciaux utiles à l'incantation des sorts, à l'exception des composantes ayant un coût spécifique (comme indiqué dans la description des sorts concernés).

Symbole sacré. Un symbole sacré est la représentation d'un dieu ou d'un panthéon. Il peut s'agir d'une amulette sur laquelle est représenté le symbole d'un dieu, d'une emblème minutieusement gravé ou incrusté sur un bouclier, ou encore d'une petite boîte contenant un fragment de relique sacrée. Vous trouverez dans l'Annexe B une liste des symboles sacrés généralement associés à de nombreuses divinités du multivers. Un clerc ou un paladin peut utiliser un symbole sacré comme focaliseur d'incantation, comme décrit dans le chapitre 10. Pour l'utiliser ainsi, le symbole sacré doit être tenu en main, porté de manière visible ou il doit se trouver sur un bouclier.

Tente. Un abri de toile simple et portable qui peut accueillir deux personnes.

Torche. Une torche brûle pendant 1 heure et diffuse une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres supplémentaires. Si vous réussissez une attaque de corps à corps avec une torche, celle-ci inflige 1 dégât de feu à votre cible.

Trousse de soins. Une trousse de soins est une sacoche de cuir contenant des bandages, des onguents et des attelles. La trousse peut être utilisée dix fois. Vous pouvez utiliser une action pour stabiliser une créature avec 0 point de vie à l'aide de la trousse de soins sans avoir besoin de faire un test de Sagesse (Médecine).

Contenance des récipients

Récipient	Contenance
Bouteille	0,75 litre de liquide
Coffre	0,36 m³/150 kg d'équipement
Cruche ou pichet	3,5 litres de liquide
Fiole	100 g de liquide
Flasque ou chope	0,5 litre de liquide
Outre	2 litres de liquide
Panier	0,06 m³/20 kg d'équipement
Pot en fer	3,5 litres de liquide
Sac	0,03 m³/15 kg d'équipement
Sac à dos*	0,03 m³/15 kg d'équipement
Sacoche	0,006 m³/3 kg d'équipement
Seau	10,5 litres de liquide, 0,015 m³ de solide
Tonneau	140 litres de liquide, 0,12 m³ de solide

* Vous pouvez aussi attacher des objets comme un sac de couchage ou un rouleau de corde sur le sac à dos.

Outils

Un outil vous aide à faire quelque chose que vous ne pouvez pas faire sans, comme fabriquer ou réparer un objet, falsifier un document ou crocheter une serrure. Votre race, votre classe, votre historique ou vos dons vous accordent la maîtrise de certains outils. Maîtriser un outil vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à n'importe quel test de caractéristique que vous faites quand vous utilisez cet outil. L'utilisation d'un outil n'est pas liée à une unique caractéristique dans la mesure où la maîtrise d'un outil représente une connaissance approfondie de son utilisation. Par exemple, le MD peut vous demander de faire un test de Dextérité pour graver des détails avec vos outils de menuisier, ou un test de Force afin de pouvoir travailler un bois particulièrement résistant.

Accessoires de déguisement. Cette sacoche contient du maquillage, de la teinture capillaire et des petits accessoires qui vous permettent de créer un déguisement qui change votre apparence physique. Si vous maîtrisez l'utilisation des accessoires de déguisement, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous faites dans le but de créer un déguisement visuel.

Boîte de jeux. Cette boîte contient de nombreux accessoires vous permettant de jouer, dont des dés et des jeux de cartes (pour des jeux comme le jeu des dragons). Vous trouverez quelques exemples dans la table Outils, mais il existe d'autres boîtes de jeu. Si vous maîtrisez les jeux contenus dans une boîte, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez quand vous jouez à ce jeu. Il existe plusieurs types de jeu nécessitant chacun une maîtrise distincte.

Instrument de musique. Le tableau des outils présente plusieurs exemples d'instruments de musique. Si vous maîtrisez un instrument donné, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez pour jouer de cet instrument. Un barde peut utiliser un instrument de musique comme focaliseur d'incantation, comme décrit dans le chapitre 10. Chaque instrument de musique nécessite une maîtrise distincte.

Instruments de navigateur. Cet ensemble d'instruments est utilisé pour naviguer en mer. Si vous en maîtrisez l'utilisation, vous pouvez lire une carte et planifier le trajet d'un bateau. Ces outils vous permettent aussi d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez pour éviter de vous perdre en mer.

Matériel d'empoisonneur. Le matériel d'empoisonneur contient des fioles, des produits chimiques et tout l'équipement nécessaire pour créer des poisons. Si vous maîtrisez l'utilisation de ce kit, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez pour créer ou utiliser des poisons.

Matériel d'herboriste. Ce matériel rassemble plusieurs outils différents, comme des sécateurs, un mortier, des bourses et des flacons utilisés par les herboristes pour créer leurs remèdes et leurs potions. Si vous maîtrisez l'utilisation de ce matériel, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez afin d'identifier ou d'utiliser des plantes. Il est nécessaire de maîtriser l'utilisation de ce matériel pour préparer des antitoxines et des *potions de soins*.

Matériel de contrefaçon. Cette petite boîte contient de nombreux types de papiers et de parchemins, des porte-plumes et des encres, des sceaux et de la cire à cacheter, des feuilles d'or et d'argent et d'autres ingrédients nécessaires pour contrefaire des documents de manière convaincante. Si vous maîtrisez l'utilisation de ce matériel, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez afin de contrefaire un document.

Outils

Objet	Prix	Poids
Accessoires de déguisement	25 po	1,5 kg
Boîte de jeux		
Dés	1 pa	—
Échecs draconiques	1 po	0,25 kg
Jeu de cartes	5 pa	—
Jeu des dragons	1 po	—
Instruments de musique		
Chalemie	2 po	0,5 kg
Cor	3 po	1 kg
Cornemuse	30 po	3 kg
Flûte	2 po	0,5 kg
Flûte de pan	12 po	1 kg
Luth	35 po	1 kg
Lyre	30 po	1 kg
Tambour	6 po	1,5 kg
Tympanon	25 po	5 kg
Viole	30 po	0,5 kg
Instruments de navigateur	25 po	1 kg
Matériel d'empoisonneur	50 po	1 kg
Matériel d'herboriste	5 po	1,5 kg
Matériel de contrefaçon	15 po	2,5 kg
Outils d'artisan		
Matériel d'alchimiste	50 po	4 kg
Matériel de brasseur	20 po	4,5 kg
Matériel de calligraphe	10 po	2,5 kg
Matériel de peintre	10 po	2,5 kg
Outils de bricoleur	50 po	5 kg
Outils de cartographe	15 po	3 kg
Outils de charpentier	8 po	3 kg
Outils de cordonnier	5 po	2,5 kg
Outils de forgeron	20 po	4 kg
Outils de joaillier	25 po	1 kg
Outils de maçon	10 po	4 kg
Outils de menuisier	1 po	2,5 kg
Outils de potier	10 po	1,5 kg
Outils de souffleur de verre	30 po	2,5 kg
Outils de tanneur	5 po	2,5 kg
Outils de tisserand	1 po	2,5 kg
Ustensiles de cuisinier	1 po	4 kg
Outils de voleur	25 po	0,5 kg
Véhicules (sur terre ou sur mer)	*	*

* Voir la section «Montures et véhicules».

Outils d'artisan. Ce type particulier d'outils réunit les objets permettant d'exercer une profession. Le tableau présente une liste des outils les plus courants, chaque ensemble proposant des objets liés à un artisanat spécifique. Si vous maîtrisez l'utilisation d'outils liés à un artisanat, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez en utilisant les outils de votre profession. Chacun de ces outils nécessite une maîtrise distincte.

Outils de voleur. Cet ensemble d'outils comprend une petite lime, un jeu de crochets, un petit miroir monté sur une poignée de métal, une paire de ciseaux à fine lames et des pinces. La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique que vous effectuez pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure.



Montures et véhicules

Une bonne monture peut vous permettre de vous déplacer plus rapidement dans la nature, mais son intérêt principal est qu'elle peut porter l'équipement qui risquerait sinon de vous ralentir. Vous trouverez dans la table Montures et autres animaux la vitesse de chaque animal et sa capacité de charge de base.

Un animal qui tire une calèche, une charrette, une carriole, un traîneau ou un chariot, peut déplacer jusqu'à cinq fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule compris. Si plusieurs animaux tirent le même véhicule de concert, ils peuvent additionner leur capacité de charge respective.

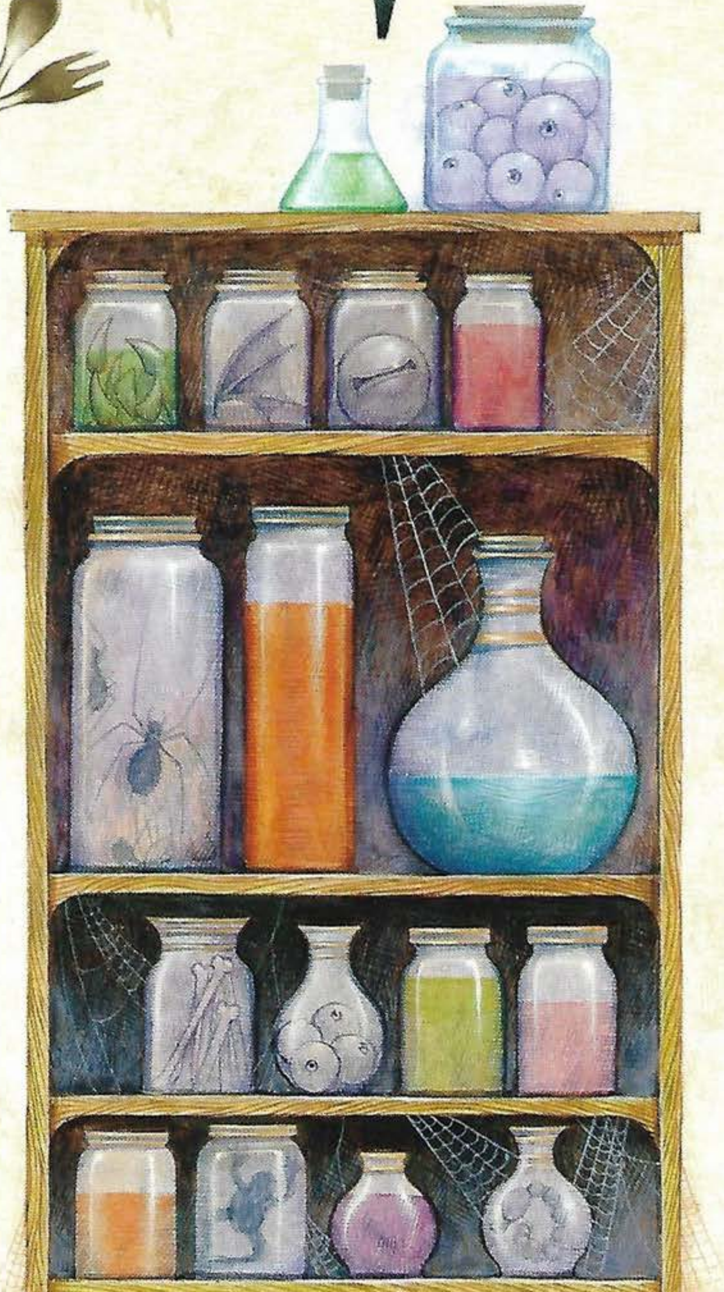
Dans les mondes de D&D, on trouve d'autres montures que celles citées ici mais elles sont plus rares et, en règle générale, elles ne sont pas à vendre. Il s'agit notamment de montures volantes (pégases, griffons, hippogriffes et autres animaux du même type) ou de montures aquatiques (les hippocampes géants, par exemple). Pour acquérir une telle monture, vous devez généralement obtenir un œuf et dresser vous-même l'animal, ou bien vous devez faire un pacte avec une puissante entité, voire négocier avec la créature elle-même.

Barde. La barde est une armure conçue pour protéger la tête, l'encolure, le poitrail et le corps d'un animal. Tous les types d'armure proposées dans la table Armures existent dans une version adaptée en barde. Ceci dit, elles coûtent quatre fois plus cher que leur équivalent pour humanoïdes et pèsent deux fois plus lourd.

Selles. Une selle militaire offre un support à un cavalier et l'aide à conserver son assiette sur une monture au cœur d'une bataille. Elle lui donne un avantage aux tests effectués pour rester en selle. Il est nécessaire de posséder une selle exotique pour chevaucher une créature volante ou aquatique.

Maîtrise des véhicules. Si vous maîtrisez l'utilisation d'un véhicule (terrestre ou maritime), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests permettant de conserver le contrôle de ce véhicule dans des circonstances délicates.

Bateaux à rames. Les barges et les barques sont utilisées sur les lacs et les rivières. Si vous vous déplacez dans le sens du courant, vous devez ajouter la vitesse du courant (généralement 5 kilomètres par heure) à celle du bateau. Il n'est pas possible de remonter un courant trop important à la seule force des rames mais ces embarcations peuvent être halées





à contre-courant par des animaux de trait sur les rives. Les aventuriers peuvent aussi transporter une barque (qui pèse 50 kilos) sur la terre ferme.

Montures et autres animaux

Animal	Prix	Vitesse	Capacité de charge
Âne ou mule	8 po	12 m	210 kg
Chameau	50 po	15 m	240 kg
Cheval de guerre	400 po	18 m	270 kg
Cheval de selle	75 po	18 m	240 kg
Cheval de trait	50 po	12 m	270 kg
Éléphant	200 po	12 m	660 kg
Molosse	25 po	12 m	97,5 kg
Poney	30 po	12 m	112,5 kg

Équipement d'équitation et véhicules à traction

Objet	Prix	Poids
Aliment (par jour)	5 pc	5 kg
Barde	×4	×2
Calèche	100 po	300 kg
Carriole	250 po	50 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Écurie (par jour)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	0,5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
Exotique	60 po	20 kg
Militaire	20 po	15 kg
Traîneau	20 po	150 kg

Bateaux

Véhicules	Prix	Vitesse
Barge	3 000 po	1,5 km/h
Barque	50 po	2,5 km/h
Bateau à voiles	10 000 po	3 km/h
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h
Galère	30 000 po	6 km/h
Navire de guerre	25 000 po	4 km/h

Marchandises

La richesse ne se mesure généralement pas en or mais en bétail, en quantité de grain ou de terre, ou en droit de percevoir des impôts ou d'exploiter certaines ressources (comme une mine ou une forêt).

Les guildes, les nobles et la royauté réglementent le commerce. Des compagnies agréées reçoivent l'autorisation de suivre certaines routes commerciales, d'envoyer des navires marchands dans certains ports pour y vendre ou y acheter certains produits spécifiques. Les guildes fixent les prix des marchandises et des services. Les marchands échangent généralement des marchandises au lieu d'utiliser de l'argent.

Vous pouvez voir dans la table Marchandises la valeur des produits couramment échangés.

Marchandises

Prix	Marchandises
1 pc	0,5 kg de blé
2 pc	0,5 kg de farine ou un poulet
5 pc	0,5 kg de sel
1 pa	0,5 kg de fer ou 1 m² de toile
5 pa	0,5 kg de cuivre ou 1m² de tissu en coton
1 po	0,5 kg de gingembre ou une chèvre
2 po	0,5 kg de cannelle ou de poivre, ou un mouton
3 po	0,5 kg de clous de girofle ou un cochon
5 po	0,5 kg d'argent ou 1 m² de lin
10 po	1 m² de soie ou une vache
15 po	0,5 kg de safran ou un bœuf
50 po	0,5 kg d'or
500 po	0,5 kg de platine

Dépenses

Quand ils ne sont pas en train d'explorer des souterrains ou des ruines à la recherche de trésors oubliés ou de s'opposer aux forces des ténèbres, les héros doivent affronter des réalités plus terre à terre. Même dans un monde fantastique, tout le monde doit tenir compte des besoins essentiels, comme s'abriter, se nourrir, trouver de quoi se vêtir. Et ces choses-là coûtent de l'argent. Cela dit, certains trains de vie sont plus opulents que d'autres.

Trains de vie

Un train de vie permet d'évaluer simplement le coût de la vie dans un monde fantastique. Un train de vie prend en compte le logement, la nourriture, les boissons et tous vos besoins essentiels. Dans ces dépenses se trouve aussi le coût d'entretien de votre équipement afin que vous soyez toujours prêt à repartir à l'aventure.

Au début de chaque semaine ou de chaque mois (à vous de choisir), vous choisissez un train de vie dans la table Trains de vie et payez le coût indiqué. Les prix indiqués correspondent au coût de la vie pour une journée, donc pour calculer le coût de votre train de vie pour 1 mois, vous devez multiplier le prix indiqué par 30. Votre train de vie peut changer d'une période à l'autre en fonction de vos fonds, ou vous pouvez choisir de mener un même train de vie tout au long de la carrière de votre personnage.

Votre train de vie n'est pas sans conséquences. Maintenir un train de vie élevé peut vous permettre d'entrer en contact avec des gens riches et puissants, mais il risque aussi d'attirer des voleurs. Et si vivre plus chichement peut vous permettre d'éviter d'attirer l'attention des criminels, vous aurez aussi bien moins de chance de nouer des liens avec les personnes influentes.

Trains de vie

Train de vie	Coût/jour
Mendiant	—
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po minimum

Mendiant. Vous vivez dans des conditions inhumaines. Sans maison, vous vous abritez où vous pouvez, en vous glissant discrètement dans des granges ou en vous blottissant dans de vieilles caisses. Vous dépendez des bonnes grâces des gens mieux lotis. De plus, la vie de mendiant regorge de dangers. Vous évoluez en effet dans un univers de violence, de maladie et de faim. D'autres mendiants convoitent votre armure, vos armes et votre équipement d'aventurier qui représentent une fortune à leurs yeux. Vous n'êtes pas digne de l'attention de la plupart des gens.

Misérable. Vous vivez dans une étable qui prend l'eau, une hutte au sol en terre battue juste à l'entrée de la ville ou vous louez une chambre infestée de vermine dans un des pires quartiers de la ville. Si vous avez de quoi vous protéger des éléments, vous évoluez dans un environnement où le désespoir et la violence, les maladies, la faim et le malheur sont monnaie courante. Vous passez généralement inaperçu, mais les lois ne vous protègent pas beaucoup. La plupart des gens qui mènent ce train de vie ont connu quelque terrible revers. Certains sont dérangés, d'autres sont exilés ou simplement malades.

Pauvre. Un train de vie pauvre signifie que vous devez vous passer des conforts que l'on trouve le plus souvent dans une communauté stable. Vous vous contentez de nourriture et d'un logement simples, de vêtements usés jusqu'à la corde et d'un avenir imprévisible. Une expérience supportable, même si elle est probablement désagréable. Vous louez peut-être une chambre dans un asile de nuit ou une place dans une chambre commune à l'étage d'une taverne. Vous êtes protégé par quelques lois mais vous devez toujours faire face à la violence, au crime et à la maladie. Les gens qui mènent ce train de vie sont généralement des ouvriers non qualifiés, des vendeurs de rue, des colporteurs, des voleurs, des mercenaires, et d'autres personnes qui exercent des professions peu recommandables.

Modeste. Un train de vie modeste vous permet d'éviter de vous retrouver dans les bas quartiers et vous assure un équipement en bon état. Vous vivez dans la vieille ville et louez une chambre dans une pension, une auberge ou un temple. Vous ne souffrez pas de la faim ou de la soif et, si votre mode de vie reste simple, vous évoluez au moins dans un environnement propre. Les gens qui mènent cette vie sont généralement des soldats qui ont une famille, des ouvriers, des étudiants, des ecclésiastiques, des magiciens errants, etc.

Confortable. Avec ce train de vie, vous pouvez vous permettre de meilleurs habits et facilement entretenir votre équipement. Vous vivez dans une petite maison dans un quartier de classe moyenne ou dans une chambre privée louée dans une bonne auberge. Vous fréquentez des marchands, des artisans compétents et des officiers militaires.

Riche. Choisir ce mode de vie équivaut à mener une vie de luxe, même si vous n'avez pas le statut social associé aux fortunes de la vieille noblesse ou de la royauté. Vous menez une vie comparable à celle d'un marchand prospère, d'un fonctionnaire qui a les faveurs de la royauté ou d'un propriétaire de plusieurs échoppes. Vous vivez dans un logement fort respectable, généralement une grande maison dans un quartier en vogue ou une suite confortable dans une bonne auberge. Vous employez sûrement les services de quelques serviteurs.

Aristocratique. Vous menez une vie d'abondance et de confort. Vous évoluez dans des cercles fréquentés par les personnes les plus influentes de la communauté. Vous habitez dans un logis princier, peut-être une maison en ville dans un quartier cossu ou dans un appartement de la meilleure auberge de la ville. Vous dînez dans les meilleurs restaurants, vous vous êtes attaché les services du dernier tailleur à la mode et vos serviteurs répondent à vos moindres désirs. Vous êtes invités aux évènements mondains organisés par les riches et les puissants et vous passez vos soirées en compagnie de politiciens, de responsables de guildes, de grands-prêtres et de nobles. Vous faites cependant face à des tentatives d'escroquerie et de trahison de grande envergure. Plus vous êtes riche, plus grandes sont vos chances de vous retrouver mêlé à une intrigue politique en tant que pion ou que participant.

Manger, boire et se loger

La table Nourriture, boissons et logement vous indique le prix de chaque aliment ou boisson et d'un logement pour une nuit. Ces prix sont déjà compris dans ce que vous coûte votre train de vie.

Nourriture, boissons et logement

Objet	Prix
Banquet (par personne)	10 po
Bière	
Chope	4 pc
Cruche	2 pa
Fromage, gros morceau	1 pa
Hébergement à l'auberge (par jour)	
Misérable	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
Pain, miche	2 pc
Repas (par jour)	
Misérable	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Viande, gros morceau	3 pa
Vin	
Ordinaire (cruche)	2 pa
Raffiné (bouteille)	10 po



Autosuffisance

Les dépenses et les trains de vie décrits dans ce chapitre ont été pensés en partant du principe que vous passez votre temps en ville entre deux aventures et profitez des ressources que vous pouvez vous payer : acheter de la nourriture, louer un logement, payer un artisan pour affûter votre épée et réparer votre armure, etc. Certains personnages préfèrent cependant passer leur temps loin de la civilisation et se débrouiller dans la nature en vivant de chasse et de cueillette et en réparant eux-mêmes leur équipement.

Vous pouvez mener un tel train de vie sans rien dépenser, mais cela vous prend beaucoup de temps. Si vous passez votre temps entre deux aventures à exercer une profession, comme expliqué dans le chapitre 8, vous pouvez gagner de quoi mener un train de vie pauvre. La maîtrise de la compétence Survie peut vous permettre de mener un train de vie confortable.



Services

Les aventuriers peuvent louer les services de personnages non-joueurs pour les assister ou agir en leur nom dans certaines circonstances. La plupart de ces employés ont des compétences assez ordinaires, mais d'autres sont des maîtres dans leur domaine ou leur art, et quelques-uns sont même des experts spécialisés dans une compétence d'aventurier.

Vous trouverez dans la table Services certains des services les plus courants. Vous pouvez engager quelqu'un pour accomplir des services plus spécifiques parmi la multitude de personnes pouvant être engagées dans une ville classique. Par exemple, un magicien peut payer un menuisier pour qu'il lui fabrique un coffre élaboré (et sa réplique miniature) qu'il pourra ensuite utiliser pour lancer le sort *coffre secret de Léomund*. Un guerrier peut demander à un forgeron de lui forger une épée spéciale. Un barde peut engager un tailleur pour qu'il lui prépare des atours somptueux en prévision d'une représentation devant le duc.

D'autres personnes peuvent proposer des services requérant plus d'expertise ou dont la tâche est risquée. Par exemple, vous pouvez engager des mercenaires pour vous aider à affronter une armée de hobgobelins ou des sages pour qu'ils fassent des recherches sur un savoir ancien ou ésotérique. Si un aventurier de haut niveau s'installe dans une forteresse, il peut engager tout une équipe de serviteurs et d'agents pour s'occuper des affaires courantes, du châtelain ou régisseur aux garçons d'étables. Ces personnes bénéficient souvent d'un emploi stable avec le logement inclus dans la rémunération.

Services

Service	Prix
Employé	
Non-qualifié	2 pa par jour
Qualifié	2 po par jour
Messager	2 pc par 1,5 kilomètre
Péage (route ou porte)	1 pc
Transport	
Dans une ville	1 pc
Entre deux villes	3 pc par 1,5 kilomètre
Voyage maritime	1 pa par 1,5 kilomètre

On appelle employés qualifiés les personnes engagées pour accomplir une tâche nécessitant une maîtrise (maîtrise d'une arme, d'un outil ou d'une compétence) : un mercenaire, un artisan, un scribe, etc. Le prix indiqué dans la table est le salaire minimum. Certains experts dans leur domaine peuvent demander une rémunération plus importante. Les employés non qualifiés sont employés pour les travaux qui ne nécessitent pas de compétence particulière. Il s'agit de manœuvres, de porteurs, de bonnes, etc.

Services magiques

Les lanceurs de sorts ne rentrent pas dans la même catégorie que les employés classiques. Il est en effet possible de trouver des gens qui acceptent de lancer un sort en échange d'argent ou d'une faveur, mais c'est souvent compliqué et il n'y a pas de prix de référence pour ce genre de services. En règle générale, plus le niveau du sort demandé est élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui accepte de le lancer et plus le coût du service est élevé.

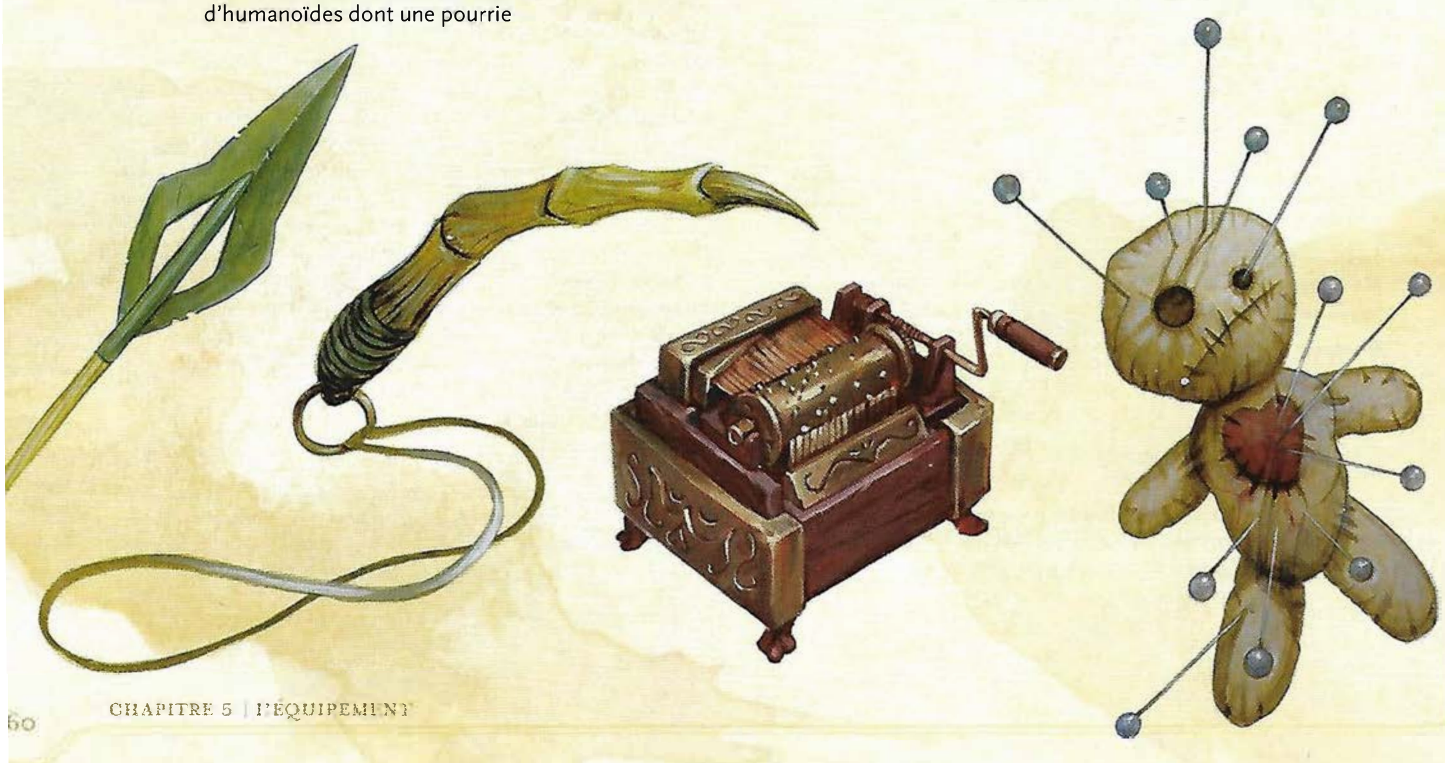
Dans une petite ville, il sera assez facile de trouver des gens volontaires pour lancer des sorts relativement courants de niveau 1 ou 2, comme *soin des blessures* ou *identification*, en échange d'un salaire entre 10 et 50 po, en plus du coût de toute composante matérielle coûteuse. Il faudra sûrement voyager jusqu'à une grande ville, avec une université ou un temple important, pour trouver quelqu'un qui accepte de lancer un sort d'un niveau plus élevé. Une fois que vous avez trouvez le lanceur de sort, celui-ci peut vous demander une faveur en guise de paiement, le genre de service que seuls des aventuriers sont en mesure de rendre, comme récupérer un objet rare détenu par des gens dangereux ou traverser une région infestée de monstres pour livrer quelque chose d'important à une communauté lointaine.

Babioles

Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez lancer une fois le dé dans la table Babioles pour obtenir un objet nimbé de mystère. Le MD peut aussi utiliser cette table pour garnir une pièce dans un donjon ou remplir les poches d'une créature.
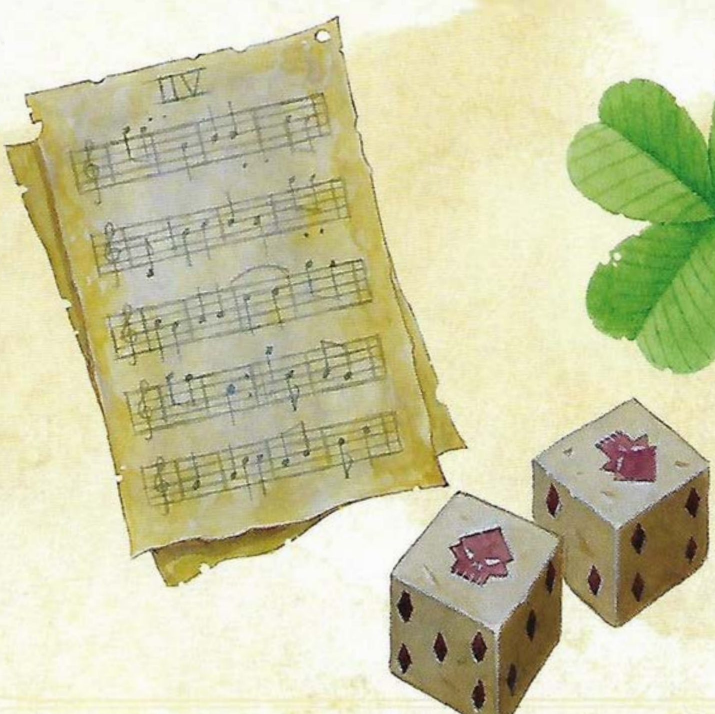
Babioles

d100	Babiole
01	Une main de gobelin momifiée
02	Un éclat de cristal qui luit faiblement sous les rayons de la lune
03	Une pièce d'or frappée dans un pays inconnu
04	Un journal écrit dans une langue que vous ne connaissez pas
05	Une bague en cuivre qui ne verdit jamais
06	Une vieille pièce d'échec en verre
07	Deux dés en os marqués d'un crâne sur la face qui devrait indiquer le 6
08	Une petite idole représentant une créature cauchemardesque qui provoque des rêves troublants quand vous dormez près d'elle
09	Un collier de corde où pendent quatre doigts elfiques momifiés
10	Un titre de propriété dans un royaume qui vous est inconnu
11	Un bloc de 30 grammes d'un matériau inconnu
12	Une petite poupée de tissu hérissée d'aiguilles
13	Un croc d'un animal inconnu
14	Une énorme écaille, peut-être celle d'un dragon
15	Une plume vert vif
16	Une vieille carte de tarot à votre effigie
17	Un orbe de verre empli d'une fumée mouvante
18	Un œuf de 500 grammes à la coquille rouge vif
19	Une pipe qui fait des bulles
20	Un bocal de verre contenant un étrange bout de chair flottant dans la saumure
21	Une petite boîte à musique de facture gnome qui joue une chanson vous rappelant vaguement votre enfance
22	Une petite statuette de bois représentant un halfelin à l'air satisfait
23	Un orbe en laiton gravé de runes étranges
24	Un disque de pierre multicolore
25	Une petite icône de corbeau en argent
26	Un sac contenant quarante-sept dents d'humanoïdes dont une pourrie
27	Un éclat d'obsidienne toujours tiède au toucher
28	Une griffe de dragon accrochée à un collier de cuir
29	Une paire de vieilles chaussettes
30	Un livre vierge dont les pages refusent de retenir l'encre, la craie, le graphite ou toute autre substance ou marquage
31	Un emblème en argent en forme d'étoile à cinq branches
32	Un couteau appartenant à un parent
33	Une fiole de verre pleine de rognures d'ongle
34	Un objet métallique rectangulaire avec deux petites coupes en métal sur un côté qui lance des étincelles dès qu'on le mouille
35	Un gant blanc à paillettes destiné à un humain
36	Une veste dotée de cent petites poches
37	Un petit bloc de pierre ne pesant rien
38	Un petit portrait au crayon d'un gobelin
39	Une fiole de verre vide qui sent le parfum quand on l'ouvre
40	Une gemme que toute personne autre que vous prend pour un bout de charbon
41	Un morceau d'une vieille bannière
42	Un insigne de grade appartenant à un légionnaire oublié
43	Une petite cloche en argent sans battant
44	Un canari mécanique dans une lampe de gnome
45	Un minuscule coffret avec de nombreux pieds taillés en dessous
46	Un esprit follet mort dans une bouteille de verre
47	Une boîte de métal sans ouverture mais, au bruit, elle semble remplie de liquide, de sable, d'araignées ou d'éclats de verre
48	Un orbe de verre rempli d'eau où nage un poisson rouge mécanique
49	Une cuillère en argent gravée d'un M sur le manche
50	Un sifflet en bois doré
51	Un scarabée mort aussi gros que votre main
52	Deux soldats de plomb, l'un décapité



d100	Babiole
53	Une petite boîte remplie de boutons de tailles diverses
54	Une chandelle impossible à allumer
55	Une petite cage sans porte
56	Une vieille clef
57	Une carte au trésor indéchiffrable
58	La poignée d'une épée brisée
59	Une patte de lapin
60	Un œil de verre
61	Un camée représentant une personne hideuse
62	Un crâne en argent de la taille d'une pièce de monnaie
63	Un masque en albâtre
64	Une pyramide d'encens noir collant qui dégage une odeur nauséabonde
65	Un bonnet de nuit qui vous fait faire de beaux rêves quand vous le portez
66	Un unique chausse-trappe en os
67	Une monture de monocle en or, sans le verre
68	Un cube de 2,5 centimètres d'arrête dont chaque face est peinte d'une couleur différente
69	Une poignée de porte en cristal
70	Un petit paquet rempli de poussière rose
71	Un extrait d'une magnifique chanson, écrit sous forme de notes de musique sur deux bouts de parchemin
72	Une boucle d'oreille goutte d'eau en argent faite à partir d'une véritable larme
73	Une coquille d'œuf peinte de scènes représentant la misère humaine avec un souci du détail dérangeant
74	Un éventail qui, une fois déplié, montre un chat endormi
75	Un ensemble de flûtes en os
76	Un trèfle à quatre feuilles conservé dans un livre parlant d'étiquette et de bonnes manières
77	Un parchemin sur lequel est dessiné un engin au mécanisme complexe
78	Un fourreau ornementé où ne peut rentrer aucune des lames que vous avez trouvées jusqu'ici

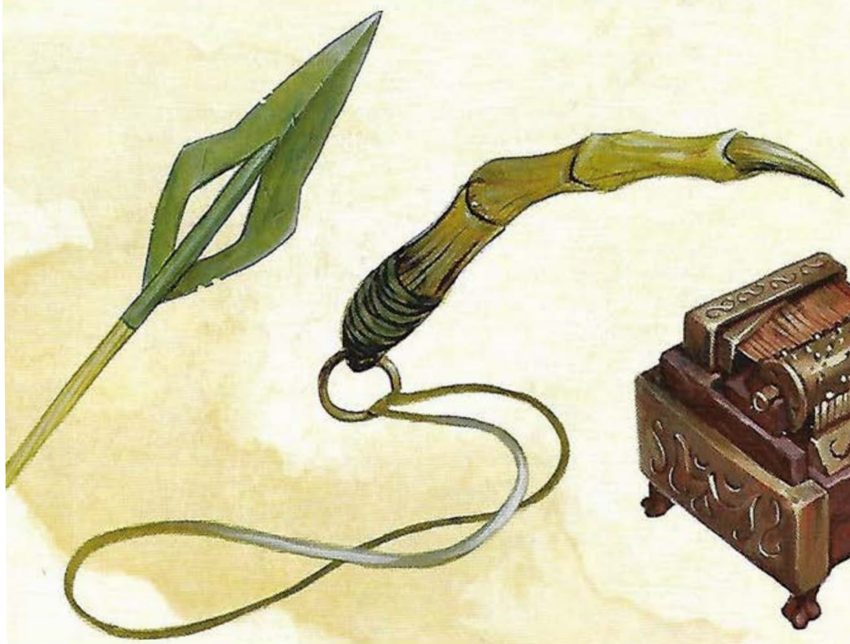
d100	Babiole
79	Une invitation à une fête où s'est déroulé un meurtre
80	Un pentacle en bronze gravé d'une tête de rat en son centre
81	Un mouchoir violet brodé du nom d'un puissant archimage
82	La moitié du plan du rez-de-chaussée d'un temple, d'un château ou d'un édifice similaire
83	Un tissu plié qui, une fois déplié, se révèle être un chapeau à la mode
84	Le reçu d'un dépôt dans une banque d'une ville éloignée
85	Un journal intime où il manque sept pages
86	Une boîte à tabac vide en argent marquée d'une inscription disant « songes »
87	Un symbole sacré en fer dédié à un dieu inconnu
88	Un livre racontant l'ascension et la chute d'un héros de légende, mais il manque le dernier chapitre
89	Une fiole de sang de dragon
90	Une antique flèche de conception elfique
91	Une aiguille qui ne se tord jamais
92	Une broche ornementée de facture naine
93	Une bouteille vide portant une jolie étiquette indiquant « Le Magicien du Vignoble, Cuvée du dragon rouge, 331422-x »
94	Une mosaïque vitrée en céramique multicolore
95	Une souris pétrifiée
96	Un pavillon pirate noir orné d'un crâne de dragon et de tibias croisés
97	Un petit crabe ou une petite araignée mécanique qui se déplace quand personne ne l'observe
98	Un bocal de verre contenant du gras étiqueté « Graisse de griffon »
99	Une boîte en bois au fond de céramique contenant un ver vivant doté d'une tête aux deux extrémités de son corps
100	Une urne de métal contenant les cendres d'un héros

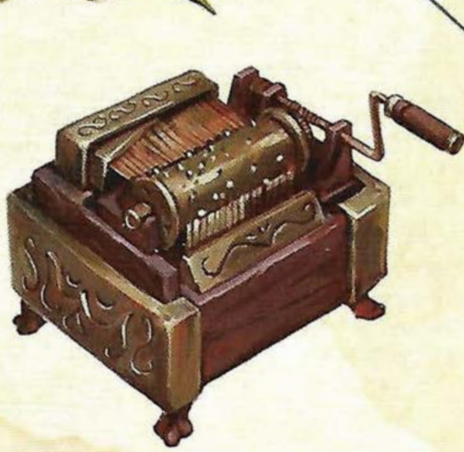


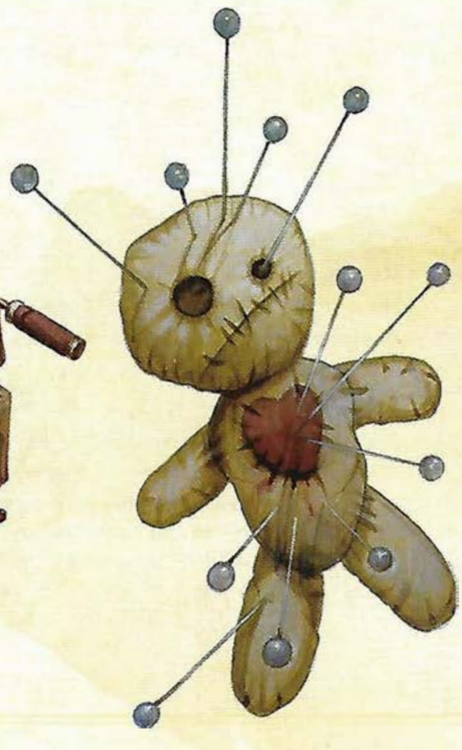



Babioles
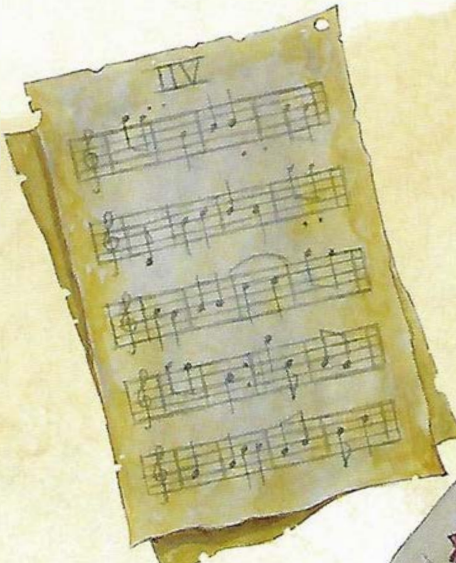
d100	Babiole
01	Une main de gobelin momifiée
02	Un éclat de cristal qui luit faiblement sous les rayons de la lune
03	Une pièce d'or frappée dans un pays inconnu
04	Un journal écrit dans une langue que vous ne connaissez pas
05	Une bague en cuivre qui ne verdit jamais
06	Une vieille pièce d'échec en verre
07	Deux dés en os marqués d'un crâne sur la face qui devrait indiquer le 6
08	Une petite idole représentant une créature cauchemardesque qui provoque des rêves troublants quand vous dormez près d'elle
09	Un collier de corde où pendent quatre doigts elfiques momifiés
10	Un titre de propriété dans un royaume qui vous est inconnu
11	Un bloc de 30 grammes d'un matériau inconnu
12	Une petite poupée de tissu hérissée d'aiguilles
13	Un croc d'un animal inconnu
14	Une énorme écaille, peut-être celle d'un dragon
15	Une plume vert vif
16	Une vieille carte de tarot à votre effigie
17	Un orbe de verre empli d'une fumée mouvante
18	Un œuf de 500 grammes à la coquille rouge vif
19	Une pipe qui fait des bulles
20	Un bocal de verre contenant un étrange bout de chair flottant dans la saumure
21	Une petite boîte à musique de facture gnome qui joue une chanson vous rappelant vaguement votre enfance
22	Une petite statuette de bois représentant un halfelin à l'air satisfait
23	Un orbe en laiton gravé de runes étranges
24	Un disque de pierre multicolore
25	Une petite icône de corbeau en argent
26	Un sac contenant quarante-sept dents d'humanoïdes dont une pourrie
27	Un éclat d'obsidienne toujours tiède au toucher
28	Une griffe de dragon accrochée à un collier de cuir
29	Une paire de vieilles chaussettes
30	Un livre vierge dont les pages refusent de retenir l'encre, la craie, le graphite ou toute autre substance ou marquage
31	Un emblème en argent en forme d'étoile à cinq branches
32	Un couteau appartenant à un parent
33	Une fiole de verre pleine de rognures d'ongle
34	Un objet métallique rectangulaire avec deux petites coupes en métal sur un côté qui lance des étincelles dès qu'on le mouille
35	Un gant blanc à paillettes destiné à un humain
36	Une veste dotée de cent petites poches
37	Un petit bloc de pierre ne pesant rien
38	Un petit portrait au crayon d'un gobelin
39	Une fiole de verre vide qui sent le parfum quand on l'ouvre
40	Une gemme que toute personne autre que vous prend pour un bout de charbon
41	Un morceau d'une vieille bannière
42	Un insigne de grade appartenant à un légionnaire oublié
43	Une petite cloche en argent sans battant
44	Un canari mécanique dans une lampe de gnome
45	Un minuscule coffret avec de nombreux pieds taillés en dessous
46	Un esprit follet mort dans une bouteille de verre
47	Une boîte de métal sans ouverture mais, au bruit, elle semble remplie de liquide, de sable, d'araignées ou d'éclats de verre
48	Un orbe de verre rempli d'eau où nage un poisson rouge mécanique
49	Une cuillère en argent gravée d'un M sur le manche
50	Un sifflet en bois doré
51	Un scarabée mort aussi gros que votre main
52	Deux soldats de plomb, l'un décapité



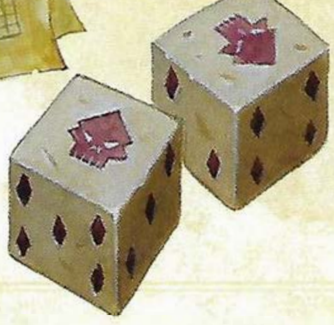


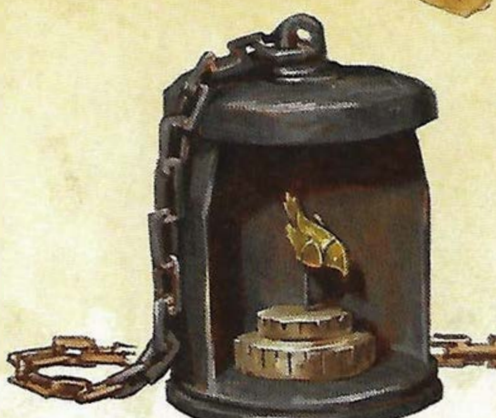


d100	Babiole
53	Une petite boîte remplie de boutons de tailles diverses
54	Une chandelle impossible à allumer
55	Une petite cage sans porte
56	Une vieille clef
57	Une carte au trésor indéchiffrable
58	La poignée d'une épée brisée
59	Une patte de lapin
60	Un œil de verre
61	Un camée représentant une personne hideuse
62	Un crâne en argent de la taille d'une pièce de monnaie
63	Un masque en albâtre
64	Une pyramide d'encens noir collant qui dégage une odeur nauséabonde
65	Un bonnet de nuit qui vous fait faire de beaux rêves quand vous le portez
66	Un unique chausse-trappe en os
67	Une monture de monocle en or, sans le verre
68	Un cube de 2,5 centimètres d'arrête dont chaque face est peinte d'une couleur différente
69	Une poignée de porte en cristal
70	Un petit paquet rempli de poussière rose
71	Un extrait d'une magnifique chanson, écrit sous forme de notes de musique sur deux bouts de parchemin
72	Une boucle d'oreille goutte d'eau en argent faite à partir d'une véritable larme
73	Une coquille d'œuf peinte de scènes représentant la misère humaine avec un souci du détail dérangeant
74	Un éventail qui, une fois déplié, montre un chat endormi
75	Un ensemble de flûtes en os
76	Un trèfle à quatre feuilles conservé dans un livre parlant d'étiquette et de bonnes manières
77	Un parchemin sur lequel est dessiné un engin au mécanisme complexe
78	Un fourreau ornementé où ne peut rentrer aucune des lames que vous avez trouvées jusqu'ici
79	Une invitation à une fête où s'est déroulé un meurtre
80	Un pentacle en bronze gravé d'une tête de rat en son centre
81	Un mouchoir violet brodé du nom d'un puissant archimage
82	La moitié du plan du rez-de-chaussée d'un temple, d'un château ou d'un édifice similaire
83	Un tissu plié qui, une fois déplié, se révèle être un chapeau à la mode
84	Le reçu d'un dépôt dans une banque d'une ville éloignée
85	Un journal intime où il manque sept pages
86	Une boîte à tabac vide en argent marquée d'une inscription disant « songes »
87	Un symbole sacré en fer dédié à un dieu inconnu
88	Un livre racontant l'ascension et la chute d'un héros de légende, mais il manque le dernier chapitre
89	Une fiole de sang de dragon
90	Une antique flèche de conception elfique
91	Une aiguille qui ne se tord jamais
92	Une broche ornementée de facture naine
93	Une bouteille vide portant une jolie étiquette indiquant « Le Magicien du Vignoble, Cuvée du dragon rouge, 331422-x »
94	Une mosaïque vitrée en céramique multicolore
95	Une souris pétrifiée
96	Un pavillon pirate noir orné d'un crâne de dragon et de tibias croisés
97	Un petit crabe ou une petite araignée mécanique qui se déplace quand personne ne l'observe
98	Un bocal de verre contenant du gras étiqueté « Graisse de griffon »
99	Une boîte en bois au fond de céramique contenant un ver vivant doté d'une tête aux deux extrémités de son corps
100	Une urne de métal contenant les cendres d'un héros













Chapitre 6 : Options de personnalisation

L'association des valeurs de caractéristique, de la race, de la classe et de l'historique définit les aptitudes de votre personnage, mais ce sont les détails personnels que vous créerez qui le différencieront vraiment des autres personnages. Vous disposez ainsi d'options permettant d'ajuster avec précision les aptitudes de votre personnage, même celles qui concernent sa classe ou sa race. Ce chapitre est destiné aux joueurs qui souhaitent aller un peu plus loin, si le MD les autorise à s'en servir.

Ce chapitre décrit deux ensembles de règles optionnelles permettant de personnaliser votre personnage : le multiclassage et les dons. Le multiclassage vous permet de combiner plusieurs classes. Les dons sont des options spéciales que vous pouvez sélectionner au lieu d'augmenter les valeurs de caractéristique de votre personnage lors de sa progression en niveaux. C'est le MD qui décide si ces options sont disponibles dans une campagne.

Multiclassage

Le multiclassage vous permet de gagner des niveaux dans différentes classes. Vous pouvez ainsi associer les aptitudes de plusieurs classes afin de créer un concept de personnage vraiment différent de ceux obtenus en utilisant uniquement les options de classes standards.

Grâce à cette règle, chaque fois que vous montez d'un niveau, vous avez la possibilité de gagner un niveau dans une nouvelle classe au lieu d'évoluer dans votre classe actuelle. Afin de connaître le niveau de votre personnage, il faut additionner les niveaux de toutes vos classes. Par exemple, si vous avez trois niveaux en tant que magicien et deux niveaux en tant que guerrier, vous incarnez un personnage de niveau 5.

Au fil de votre progression en niveaux, vous pouvez choisir de rester fidèle à votre classe d'origine et de gagner juste quelques niveaux dans une autre classe ou vous pouvez changer complètement d'orientation et ne jamais reprendre le moindre niveau dans votre classe de départ. Vous pouvez même vous lancer dans une troisième ou une quatrième classe. Par rapport à des personnages de même niveau que vous restés fidèles à une classe, vous sacrifiez la spécialisation au profit de la polyvalence.

Exemple de multiclassage

Gary joue un guerrier de niveau 4. Quand son personnage gagne suffisamment de points d'expérience pour atteindre le niveau 5, il décide de le multiclasser au lieu de poursuivre sa carrière de guerrier. Le personnage de Gary a passé beaucoup de temps aux côtés du roublard de Dave et a déjà travaillé plusieurs fois pour le compte de la guilde de voleurs locale en tant que gros bras. Gary décide de multiclasser son personnage en acquérant un niveau de roublard. Son personnage devient donc un guerrier de niveau 4 et un roublard de niveau 1 (que l'on note guerrier 4/roublard 1).

Quand le personnage de Gary gagne suffisamment d'expérience pour atteindre le niveau 6, il peut choisir de gagner un niveau supplémentaire de guerrier (pour devenir un guerrier 5/roublard 1), un niveau supplémentaire de roublard (pour devenir un guerrier 4/roublard 2) ou un niveau dans une troisième classe, en s'essayant, pourquoi pas, à la magie grâce au traité de connaissances étranges récemment acquis (pour devenir un guerrier 4/ roublard 1/ magicien 1).

Prérequis

Afin de vous qualifier dans une nouvelle classe, vous devez posséder les valeurs de caractéristiques minimales qu'exigent votre classe actuelle et celle que vous voulez acquérir. Ces valeurs sont indiquées dans le tableau Prérequis du multiclassage. Par exemple, un barbare qui décide de se multiclasser en druide doit avoir des valeurs de Force et de Sagesse de 13 ou plus. En effet, un personnage qui décide de se multiclasser n'a pas bénéficié de la formation complète d'un personnage qui débute normalement dans une classe et il doit donc faire preuve de prédispositions naturelles (qui se traduisent par des valeurs de caractéristiques au-dessus de la moyenne) qui lui permettent d'assimiler rapidement les principes propres à cette nouvelle classe.

Prérequis du multiclassage

Classe	Valeur de caractéristique minimale
Barbare	Force 13
Barde	Charisme 13
Clerc	Sagesse 13
Druide	Sagesse 13
Ensorceleur	Charisme 13
Guerrier	Force 13 ou Dextérité 13
Magicien	Intelligence 13
Moine	Dextérité 13 et Sagesse 13
Paladin	Force 13 et Charisme 13
Rôdeur	Dextérité 13 et Sagesse 13
Roublard	Dextérité 13
Sorcier	Charisme 13

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau supérieur se base sur le niveau total de votre personnage, comme indiqué dans le tableau Évolution des personnages du chapitre 1, et non sur son niveau dans une classe donnée. Donc, si votre personnage est un clerc 6/ guerrier 1, il doit atteindre le palier de PX nécessaire pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir gagner un second niveau en tant que guerrier ou un septième niveau en tant que clerc.

Points de vie et dés de vie

Votre nouvelle classe vous permet de gagner des points de vie comme indiqué précédemment pour chaque montée en niveau. Vous gagnez les points de vie correspondants au niveau 1 d'une classe seulement si vous êtes un personnage de niveau 1.

Pour former votre réserve de dés de vie, regroupez tous les dés de vie accordés par vos différentes classes. Vous pouvez simplement les regrouper si les dés de vie sont tous du même type. Par exemple, le guerrier et le paladin utilisent tous les deux un d10, donc si vous êtes un paladin 5/guerrier 5, vous utilisez dix d10 pour vos dés de vie. Si vos classes utilisent des dés de vie différents, vous devez les comptabiliser séparément. Par exemple, si vous êtes un paladin 5/clerc 5, vous avez cinq d10 et cinq d8 en guise de dés de vie.

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise se base toujours sur le niveau global de votre personnage, comme indiqué dans le tableau Évolution des

personnages du chapitre 1, et non sur le niveau d'une classe en particulier. Par exemple, si vous êtes un guerrier 3/roublard 2, vous avez le bonus de maîtrise d'un personnage de niveau 5, qui est de +3.

Maîtrises

Quand vous gagnez votre premier niveau dans une classe qui n'est pas votre classe initiale, vous n'obtenez qu'une partie des maîtrises de départ de cette nouvelle classe, comme indiqué dans le tableau Maîtrises du multiclassage.

Maîtrises du multiclassage

Classe	Maîtrises obtenues
Barbare	Armes courantes, armes de guerre, boucliers
Barde	Armures légères, une compétence au choix, un instrument de musique au choix
Clerc	Armures intermédiaires, armures légères, boucliers
Druide	Armures intermédiaires, armures légères, boucliers (les druides n'utilisent jamais d'armures ni de boucliers en métal)
Ensorceleur	—
Guerrier	Armes courantes, armes de guerre, armures intermédiaires, armures légères, boucliers
Magicien	—
Moine	Armes courantes, épées courtes
Paladin	Armes courantes, armes de guerre, armures intermédiaires, armures légères, boucliers
Rôdeur	Armes courantes, armes de guerre, armures intermédiaires, armures légères, boucliers, une compétence au choix parmi celles proposées pour cette classe
Roublard	Armures légères, outils de voleur, une compétence au choix parmi celles proposées pour cette classe
Sorcier	Armes courantes, armures légères

Aptitudes de classe

Quand vous gagnez un nouveau niveau dans une classe, vous obtenez les aptitudes correspondant à ce niveau. Cela dit, si vous choisissez le multiclassage, vous ne recevez pas l'équipement de départ de votre nouvelle classe et des règles additionnelles s'appliquent aux aptitudes suivantes : attaque supplémentaire, canalisation d'énergie divine, défense sans armure et incantations.

Attaque supplémentaire

Si vous obtenez l'aptitude attaque supplémentaire dans plus d'une classe, vous ne pouvez pas cumuler ses effets. Vous ne pouvez pas faire plus de deux attaques avec cette aptitude, sauf si le contraire est spécifiquement précisé (c'est le cas avec la version de l'attaque supplémentaire du guerrier).

De même, l'invocation occulte lame assoiffée du sorcier ne vous confère pas d'attaque supplémentaire si vous avez déjà l'aptitude attaque supplémentaire.

Canalisation d'énergie divine

Si vous possédez déjà l'aptitude canalisation d'énergie divine et que vous gagnez un niveau dans une classe qui confère également cette aptitude, vous avez accès aux effets de la canalisation d'énergie divine de cette nouvelle classe, mais ce n'est pas parce que vous avez obtenu de nouveau cette aptitude via votre nouvelle classe que vous pouvez l'utiliser plus souvent. Vous gagnez des utilisations de canalisation d'énergie divine seulement quand vous atteignez un niveau de classe qui vous permet explicitement de le faire. Par exemple, si vous êtes un clerc 6/paladin 4, vous pouvez utiliser deux fois canalisation d'énergie divine entre deux périodes de repos parce que votre niveau de clerc est suffisamment élevé pour vous le permettre. Chaque fois que vous utilisez la canalisation d'énergie divine, vous pouvez appliquer l'un des effets autorisés par vos deux classes.

Défense sans armure

Si vous avez déjà l'aptitude défense sans armure, vous ne pouvez pas l'obtenir de nouveau par le biais d'une nouvelle classe.

Incantations

Vos capacités d'incantation dépendent en partie de la combinaison de vos niveaux dans toutes les classes qui vous permettent de lancer des sorts et en partie de votre niveau individuel dans chacune de ces classes. Si vous obtenez l'aptitude incantations dans plus d'une classe, appliquez les règles ci-dessous. Si votre personnage est multiclassé, mais qu'une de ses classes seulement lui confère l'aptitude incantations, appliquez simplement les règles de la classe concernée.

Sorts connus et préparés. Vous déterminez les sorts que vous connaissez et que vous pouvez préparer séparément pour chaque classe, comme si vous apparteniez uniquement à celle-ci. Si vous êtes un rôdeur 4/magicien 3, par exemple, vous connaissez trois sorts de rôdeur de niveau 1 car ce nombre correspond au nombre de sorts connus pour un personnage de votre niveau dans la classe de rôdeur. En tant que magicien de niveau 3, vous connaissez trois tours de magie de magicien et votre grimoire contient dix sorts de magicien, dont deux (les deux obtenus quand vous avez atteint le niveau 3 de magicien) peuvent être des sorts de niveau 2. Si votre Intelligence est de 16, vous pouvez préparer six sorts de magicien parmi ceux inscrits dans votre grimoire.

Chaque sort connu et préparé est associé à l'une de vos classes et vous utilisez la caractéristique d'incantation de cette classe pour lancer ce sort. De même, un focaliseur d'incantation, tel qu'un symbole sacré par exemple, sert uniquement à lancer les sorts de la classe qui lui est associée.

Si un tour de magie de votre connaissance gagne en puissance quand vous le lancez à des niveaux supérieurs, cette augmentation est basée sur votre niveau de personnage, pas sur votre niveau dans une classe donnée.

Emplacements de sorts. Pour déterminer le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez, additionnez tous les niveaux dans vos classes de barde, de druide, de clerc, d'ensorceleur et de magicien, la moitié de vos niveaux (arrondis à l'entier inférieur) dans les classes de paladin et rôdeur, et un tiers de vos niveaux de guerrier et de roublard (arrondis à l'entier inférieur) si vous avez choisi l'archétype de chevalier occulte ou d'arnaqueur arcanique. Utilisez ce total pour déterminer le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez en consultant le tableau Lanceurs de sorts multiclassés.

Si vous avez plus d'une classe capable de lancer des sorts, cette table peut vous conférer des emplacements de sorts d'un niveau supérieur à ceux que vous connaissez et que vous pouvez préparer. Vous pouvez utiliser ces emplacements de sorts mais seulement pour lancer vos sorts d'un niveau inférieur. Si un sort d'un niveau inférieur, comme *mains*

brûlantes, produit un effet amélioré quand vous le lancez en utilisant un emplacement de sort d'un niveau supérieur, vous pouvez utiliser l'effet amélioré, même si vous n'avez aucun sort de niveau équivalent à cet emplacement de sort.

Par exemple, si vous êtes toujours ce rôdeur 4/magicien 3, vous êtes considéré comme un personnage de niveau 5 pour déterminer vos emplacements de sorts : vous avez donc quatre emplacements de niveau 1, trois emplacements de niveau 2 et deux emplacements de niveau 3. Or, vous ne connaissez pas le moindre de sorts de niveau 3, ni de sorts de rôdeur de niveau 2. Vous pouvez néanmoins utiliser les emplacements de sorts de ces niveaux pour lancer les sorts que vous connaissez et potentiellement en améliorer les effets.

Magie de pacte. Si vous avez à la fois les aptitudes de classe incantations et magie de pacte de la classe de sorcier, vous pouvez utiliser les emplacements de sorts obtenus grâce à l'aptitude magie de pacte pour lancer des sorts que vous connaissez ou avez préparés grâce à l'aptitude d'incantations. En outre, vous pouvez utiliser les emplacements de sorts obtenus grâce à l'aptitude incantations pour lancer les sorts de sorcier que vous connaissez.

LANCEURS DE SORTS MULTICLASSÉS : EMPLACEMENTS DE SORTS PAR

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui accorde des capacités spéciales à un personnage. Il représente un entraînement, une expérience et des capacités qui sortent du cadre de ce que sa classe lui confère.

À certains niveaux, votre classe vous octroie l'aptitude amélioration de caractéristiques. Si vous utilisez la règle optionnelle des dons, vous pouvez choisir de remplacer cette aptitude par un don de votre choix. Vous ne pouvez pas prendre un don donné à plusieurs reprises, à moins que sa description n'indique le contraire.

Afin de choisir un don, vous devez satisfaire tous les prérequis spécifiés. Si vous ne remplissez plus les prérequis d'un don que vous possédez, vous devez attendre de les remplir de nouveau pour pouvoir utiliser ce don. Par exemple, vous devez avoir une Force supérieure ou égale à 13 pour choisir le don Empoigneur. Si votre valeur de Force passe en dessous de 13 pour une raison ou une autre (peut-être à cause d'une malédiction de flétrissement) vous ne pouvez plus utiliser ce don tant que votre Force n'est pas rétablie.

Adepte des éléments

Prérequis : capacité à lancer au moins un sort

Quand vous obtenez ce don, choisissez un des types de dégâts suivants : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre.

Les sorts que vous lancez ignorent la résistance contre le type de dégâts choisi. De plus, quand vous lancez le ou les dés de dégâts d'un sort qui inflige des dégâts de ce type, remplacez tous les résultats de 1 par des 2.

Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois en choisissant à chaque fois un type de dégâts différent.

Agresseur sauvage

Une fois par tour quand vous effectuez le jet de dégâts suite à une attaque d'arme de corps à corps réussie, vous pouvez relancer le ou les dé(s) de dégâts de l'arme et conserver l'un ou l'autre des deux résultats.

Athlète

Vous avez suivi un entraînement physique intensif qui vous confère les avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Quand vous êtes à terre, vous pouvez vous relever en dépensant 1,50 mètre de déplacement seulement.
- L'escalade ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.
- Vous pouvez effectuer un saut en longueur ou en hauteur avec élan après un déplacement au sol de 1,50 mètre seulement au lieu de 3 mètres.

Bagarreur de tavernes

Coutumier des bagarres tumultueuses où tout à portée de main peut vous servir d'arme, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force ou de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous obtenez la maîtrise des armes improvisées.
- Vos attaques à mains nues utilisent un d4 pour déterminer leurs dégâts.
- Quand vous réussissez une attaque à mains nues ou avec une arme improvisée contre une créature lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour tenter de l'empoigner.

Chanceux

Vous bénéficiez d'une chance inexplicable qui semble toujours intervenir au bon moment.

Vous possédez 3 points de chance. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez dépenser un point de chance pour lancer un d20 supplémentaire. Vous pouvez dépenser un point de chance après avoir lancé le dé, mais avant d'en connaître les conséquences. Vous choisissez lequel des résultats vous souhaitez conserver pour le jet d'attaque, le test de caractéristique ou le jet de sauvegarde.

Vous pouvez également dépenser un point de chance lorsqu'un tiers effectue un jet d'attaque contre vous. Lancez



un d20 puis décidez si l'attaque utilise le résultat de l'attaquant ou le vôtre.

Si plus d'une créature dépense un point de chance pour influencer le résultat d'un même jet, les points s'annulent mutuellement et aucun dé supplémentaire n'est lancé. Vous récupérez les points de chance dépensés suite à un long repos.

Combattant à deux armes

Vous maîtrisez le combat à deux armes, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA tant que vous maniez une arme de corps à corps dans chaque main.
- Vous pouvez combattre à deux armes, même si les deux armes de corps à corps à une main que vous maniez ne sont pas légères.
- Vous pouvez dégainer ou rengainer deux armes à une main dans les situations où vous devriez normalement n'en dégainer ou n'en rengainer qu'une seule.

Combattant monté

Vous devenez un adversaire redoutable lorsque vous chevauchez une monture. Tant que vous chevauchez une monture et que vous n'êtes pas neutralisé, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous êtes avantagé lors des jets d'attaque au corps à corps contre les créatures qui ne sont pas montées et qui sont plus petites que votre monture.
- Vous pouvez faire en sorte qu'une attaque qui prend pour cible votre monture vous prenne pour cible à la place.
- Si votre monture est la cible d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit aucun dégât à la place en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.

Comédien

Doué pour les imitations et la comédie, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Charisme de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous êtes avantagé lors des tests de Charisme (Supercherie) et de Charisme (Représentation) quand vous tentez de vous faire passer pour quelqu'un d'autre.
- Vous pouvez imiter la façon de parler d'une personne ou les sons produits par d'autres créatures. Vous devez avoir entendu cette personne parler ou les sons produits par la créature pendant 1 minute au moins. La réussite d'un test de Sagesse (Perspicacité) opposé à votre test de Charisme (Supercherie) permet à un auditeur de détecter la supercherie.

Discret

Prérequis : 13 ou plus en Dextérité

Vous savez exploiter les ombres pour vous déplacer furtivement. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous pouvez tenter de vous cacher aux yeux d'une créature disposant seulement d'une visibilité réduite sur vous.
- Quand vous êtes caché aux yeux d'une créature et que vous ratez une attaque d'arme à distance contre elle, cette attaque ne révèle pas votre position.
- Vous n'êtes pas désavantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue et effectués dans des zones où la lumière est faible.

Doué

Vous obtenez la maîtrise de trois compétences ou outils de votre choix.

Duelliste défensif

Prérequis : 13 ou plus en Dextérité

Quand vous utilisez une arme dotée de la propriété finesse dont vous maîtrisez le maniement et qu'une créature réussit à vous toucher en effectuant une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter votre bonus de maîtrise à votre CA contre cette attaque, ce qui peut éventuellement la faire échouer.

Empoigneur

Prérequis : 13 ou plus en Force

Vous avez développé des compétences qui vous permettent de bien vous débrouiller quand vous luttez au corps-à-corps. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous êtes avantagé lors des jets d'attaque contre une créature que vous empoignez.
- Vous pouvez utiliser votre action pour tenter d'immobiliser une créature que vous empoignez. Vous devez d'abord faire un deuxième test d'empoignade. Si vous réussissez, vous et la créature en question êtes tous les deux entravés jusqu'à la fin de l'empoignade.

Endurant

Votre endurance vous confère les avantages suivants. Augmentez votre valeur de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Quand vous lancez un dé de vie pour récupérer des points de vie, le nombre minimum de points de vie récupérés grâce au jet est égal à deux fois votre modificateur de Constitution (2 au minimum).

Esprit affûté

Votre tournure d'esprit vous permet de garder la notion de l'heure, de vous orienter et de vous souvenir de détails avec beaucoup de précision. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Augmentez votre valeur d'Intelligence de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous savez toujours dans quelle direction se trouve le nord.
- Vous êtes toujours conscient du nombre d'heures restant avant le prochain coucher ou lever de soleil.
- Vous vous souvenez avec précision de tout ce que vous avez vu et entendu au cours du mois qui vient de s'écouler.

Expert de la charge

Quand vous effectuez l'action se précipiter, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire une attaque d'arme de corps à corps ou pour bousculer une créature.

Si vous vous déplacez de 3 mètres au moins en ligne droite juste avant d'effectuer cette action bonus, vous pouvez soit bénéficier d'un bonus de +5 au jet de dégâts de l'attaque (si vous décidez de faire une attaque au corps à corps et que celle-ci est réussie) soit repousser la cible sur une distance maximale de 3 mètres (si vous décidez de la bousculer et que la tentative est réussie).

Expert du combat

Vous avez suivi un entraînement martial qui vous permet d'accomplir des manœuvres spéciales lors des combats. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous apprenez deux manœuvres de votre choix parmi celles dont dispose le maître de guerre, un archétype de la classe de guerrier. Si une manœuvre que vous utilisez exige de votre cible un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (à vous de choisir).
- Si vous disposez déjà de dés de supériorité, vous en obtenez un de plus ; sinon, vous disposez d'un d6 en guise de dé de supériorité. Ce dé sert à alimenter vos manœuvres. Un dé de supériorité est dépensé une fois utilisé. Vous récupérez vos dés de supériorité dépensés suite à un repos long ou court.

Explorateur de donjons

Toujours à l'affût des pièges dissimulés et des portes secrètes dont sont truffés les donjons, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation) effectués pour détecter la présence de portes dérobées.
- Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour éviter les pièges ou y résister.
- Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts infligés par les pièges.
- Vous pouvez chercher des pièges en vous déplaçant à un rythme normal et non lent.

Grand maître d'armes

Vous avez appris à exploiter le poids des armes que vous maniez pour renforcer la puissance de vos attaques. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Lors de votre tour, quand vous infligez un coup critique ou réduisez à 0 les points de vie d'une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez effectuer une attaque d'arme de corps à corps par une action bonus.
- Avant d'effectuer une attaque au corps à corps avec une arme lourde dont vous maîtrisez le maniement, vous pouvez vous imposer un malus de –5 au jet d'attaque. Si cette attaque touche votre cible, vous ajoutez +10 aux dégâts infligés.

Initié à la magie

Choisissez une classe : barde, clerc, druide, ensorceleur, magicien ou sorcier. Vous apprenez deux tours de magie de votre choix parmi ceux de la liste de sorts de la classe choisie.

De plus, choisissez un sort de niveau 1 de cette même liste. Vous l'apprenez et pouvez le lancer à son niveau le plus bas. Une fois ce sort lancé, vous devez finir un long repos avant de pouvoir le lancer ainsi à nouveau.

Votre caractéristique d'incantation pour ces sorts dépend de la classe choisie : Charisme pour le barde, l'ensorceleur ou le sorcier ; Sagesse pour le druide ou le clerc ; Intelligence pour le magicien.

Légèrement protégé

Vous vous êtes entraîné au port des armures légères, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous obtenez la maîtrise des armures légères.

Linguiste

Vous avez étudié les langues et les codes, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Augmentez votre valeur d'Intelligence de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez trois langues de votre choix.
- Vous savez créer des messages secrets écrits ingénieux. Pour parvenir à les déchiffrer, une créature doit avoir appris le code auprès de vous ou réussir un test d'Intelligence (DD égal à votre valeur d'Intelligence + votre bonus de maîtrise) ou recourir à la magie.

Lourdement protégé

Prérequis : maîtrise des armures intermédiaires

Vous vous êtes entraîné au port des armures lourdes, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous obtenez la maîtrise des armures lourdes.

Mage de guerre

Prérequis : capacité à lancer au moins un sort

Vous vous êtes entraîné à lancer vos sorts en plein combat et avez appris des techniques qui vous confèrent les avantages suivants.

- Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde de Constitution effectués pour maintenir votre concentration sur un sort alors que vous subissez des dégâts.
- Vous pouvez accomplir les composantes somatiques des sorts, même lorsque vous tenez des armes ou un bouclier dans une ou deux mains.
- Quand le déplacement d'une créature hostile provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui lancer un sort au lieu d'effectuer une attaque d'opportunité. Le temps d'incantation de ce sort doit être d'une action et vous ne pouvez prendre que cette créature pour cible.

Mage offensif

Prérequis : capacité à lancer au moins un sort

Vous avez appris des techniques qui améliorent les attaques de certains de vos sorts. Ces techniques vous confèrent les avantages suivants.

- Quand vous lancez un sort qui nécessite un jet d'attaque, sa portée est doublée.
- Vos attaques de sort à distance ignorent les abris partiels et importants.
- Vous apprenez un tour de magie nécessitant un jet d'attaque choisi dans la liste de sorts des bardes, des clercs, des druides, des ensorceleurs, des magiciens ou des sorciers. Votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie dépend de la liste de sorts d'où il provient : Charisme pour le barde, l'ensorceleur ou le sorcier ; Sagesse pour le druide ou le clerc ; Intelligence pour le magicien.

Maître d'armes

Vous vous êtes beaucoup entraîné au maniement de diverses armes, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous obtenez la maîtrise du maniement de quatre armes de votre choix, chacune devant être une arme courante ou de guerre.

Maître-arbalétrier

Votre entraînement intensif au maniement des arbalètes vous confère les avantages suivants.

- Vous ignorez la propriété de chargement des arbalètes dont vous maîtrisez le maniement.
- Vous n'êtes pas désavantagé lors des jets d'attaque à distance quand une créature hostile se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous.
- Quand vous utilisez l'action attaquer et que vous attaquez avec une arme à une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une arbalète de poing chargée que vous tenez en main.

Meneur exaltant

Prérequis : 13 ou plus en Charisme

Vous pouvez passer 10 minutes à motiver vos compagnons pour renforcer leur détermination au combat. Choisissez alors jusqu'à six créatures amicales (vous y compris, si vous le souhaitez) situées à 9 mètres ou moins de vous et qui peuvent vous voir ou vous entendre et, le cas échéant, vous comprendre. Chaque créature obtient alors un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + votre modificateur de Charisme. Ce don ne peut pas conférer à nouveau des points de vie temporaires à une créature tant que celle-ci n'a pas fini un repos long ou court.

Mobile

Vous êtes exceptionnellement rapide et agile, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Votre vitesse augmente de 3 mètres.
- Quand vous effectuez l'action se précipiter, les terrains difficiles ne vous coûtent aucun déplacement supplémentaire lors de ce tour.
- Quand vous effectuez une attaque au corps à corps contre une créature, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de sa part jusqu'à la fin du tour, que votre attaque soit réussie ou non.

Modérément protégé

Prérequis : maîtrise des armures légères

Vous vous êtes entraîné au port des armures intermédiaires et au maniement des boucliers, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous obtenez la maîtrise des armures intermédiaires et des boucliers.

Observateur

Prompt à repérer les détails intéressants de votre environnement, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Augmentez votre valeur d'Intelligence ou de Sagesse de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Si vous pouvez voir la bouche d'une créature pendant qu'elle parle une langue que vous connaissez, vous comprenez ce qu'elle dit en lisant sur ses lèvres.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +5 à vos valeurs de Sagesse passive (Perception) et d'Intelligence passive (Investigation).



Résistant

Choisissez une valeur de caractéristique. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Augmentez la valeur de la caractéristique choisie de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde basés sur la caractéristique choisie.

Ritualiste

Prérequis : 13 ou plus en Intelligence ou en Sagesse

Vous avez appris un certain nombre de sorts que vous pouvez lancer sous forme de rituels. Ces sorts sont inscrits dans un grimoire de rituels que vous devez tenir en main lorsque vous les lancer.

Quand vous choisissez ce don, vous obtenez un grimoire de rituels contenant deux sorts de niveau 1 de votre choix. Choisissez l'une des classes suivantes : barde, clerc, druide, ensorceleur, magicien ou sorcier. Vous devez choisir vos sorts parmi ceux de la liste de sorts de cette classe et tous doivent porter la mention rituel. La classe choisie détermine également la caractéristique d'incantation appliquée lorsque vous lancez ces sorts : Charisme pour le barde, l'ensorceleur ou le sorcier ; Sagesse pour le druide ou le clerc ; Intelligence pour le magicien.

Si vous récupérez un sort sous forme écrite, tel que ceux inscrits sur un *parchemin magique* ou dans un grimoire de magicien, vous pouvez le retranscrire dans votre grimoire de rituels. Le sort doit faire partie de la liste de sorts de la classe choisie, son niveau ne peut être supérieur à la moitié du vôtre (arrondi à l'entier supérieur) et il doit porter la mention rituel. La copie du sort dans votre grimoire de rituels nécessite 2 heures de travail par niveau du sort et coûte 50 po par niveau. Le coût inclut les composantes matérielles dépensées lors de vos travaux pour apprendre le sort, ainsi que les encres raffinées utilisées pour le retranscrire.

Robuste

Votre total maximum de points de vie augmente d'un montant égal à deux fois votre niveau lorsque vous obtenez ce don. Chaque fois que vous gagnez un niveau par la suite, vous augmentez ce total de 2 points de vie supplémentaires.

Sentinelle

Vous maîtrisez les techniques qui vous permettent d'exploiter la moindre faille dans les défenses de vos ennemis. Ces techniques vous confèrent les avantages suivants.

- Quand vous réussissez une attaque d'opportunité contre une créature, la vitesse de celle-ci est réduite à 0 pour le reste du tour.
- Vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre les créatures situés à 1,50 mètre ou moins de vous, même si elles utilisent l'action se désengager avant de quitter votre zone d'allonge.
- Quand une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous effectue une attaque contre une cible autre que vous (et si cette cible ne possède pas ce don), vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque d'arme de corps à corps contre l'assaillant.

Soigneur

Vous êtes un médecin compétent, ce qui vous permet de soigner rapidement les blessures de vos alliés afin qu'ils retournent au combat. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Quand vous utilisez une trousse de soins pour stabiliser une créature à l'agonie, celle-ci récupère également 1 point de vie.
- Par une action, vous pouvez dépenser une utilisation d'une trousse de soins pour guérir une créature afin qu'elle récupère 1d6+4 points de vie, plus un nombre de points de vie supplémentaires égal à son total maximum de dés de vie. La créature ne peut pas récupérer de nouveaux points de vie grâce à ce don tant qu'elle n'a pas fini un repos long ou court.

Spécialiste des armes d'hast

Vous obtenez les avantages suivants.

- Quand vous effectuez l'action attaquer et que vous attaquez avec une coutille, une hallebarde ou un bâton uniquement, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer une attaque au corps à corps avec l'autre extrémité de l'arme. Cette attaque utilise le même modificateur de caractéristique que l'attaque initiale. Le dé de dégâts de l'arme pour cette attaque est un d4 et l'attaque inflige des dégâts contondants.
- Lorsque vous maniez une coutille, une hallebarde, une pique ou un bâton, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre les créatures qui entrent dans votre zone d'allonge.

Spécialiste des armures intermédiaires

Prérequis : maîtrise des armures intermédiaires

Vous vous êtes entraîné pour bouger avec aisance en portant une armure intermédiaire, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Vous n'êtes pas désavantagé lors de vos tests de Dextérité (Discrétion) lorsque vous portez une armure intermédiaire.
- Lorsque vous portez une armure intermédiaire, vous pouvez ajouter +3, au lieu de +2, à votre CA si vous possédez une valeur de Dextérité de 16 ou plus.

Spécialiste des armures lourdes

Prérequis : maîtrise des armures lourdes

Vous savez utiliser votre armure pour parer les coups potentiellement mortels. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Augmentez votre valeur de Force de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Tant que vous portez une armure lourde, les dégâts contondants, perforants et tranchants que vous subissez lorsqu'ils sont infligés par des armes non-magiques sont réduits de 3.

Spécialiste des boucliers

Vous utilisez les boucliers pour vous protéger mais aussi pour attaquer. Vous bénéficiez des avantages suivants tant que vous maniez un bouclier.

- Si vous effectuez l'action attaquer lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour tenter de bousculer avec votre bouclier une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous.
- Si vous n'êtes pas neutralisé, vous pouvez ajouter le bonus de CA de votre bouclier à vos jets de sauvegarde de Dextérité effectués contre un sort ou un effet néfaste qui ne prend que vous pour cible.
- Si vous êtes la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour interposer votre bouclier entre vous et la source de l'effet et ne subir ainsi aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi.

Tireur d'élite

Vous maîtrisez les armes à distance et la précision de vos tirs est inégalée. Vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous n'êtes pas désavantagé lors de vos jets d'attaque d'arme à distance effectués à longue portée.
- Vos attaques d'arme à distance ignorent les abris partiels et importants.
- Avant d'effectuer une attaque avec une arme à distance dont vous maîtrisez le maniement, vous pouvez décider de vous imposer un malus de -5 au jet d'attaque. Si cette attaque touche votre cible, vous ajoutez +10 aux dégâts infligés.

Tueur de mages

Vous avez appris des techniques efficaces pour combattre les lanceurs de sorts en combat rapproché, ce qui vous confère les avantages suivants.

- Quand une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous lance un sort, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer contre elle une attaque d'arme de corps à corps.
- Quand vous infligez des dégâts à une créature en train de se concentrer sur un sort, celle-ci est désavantagée lors du jet de sauvegarde effectué pour maintenir sa concentration.
- Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts lancés par des créatures situées à 1,50 mètre ou moins de vous.

Vigilant

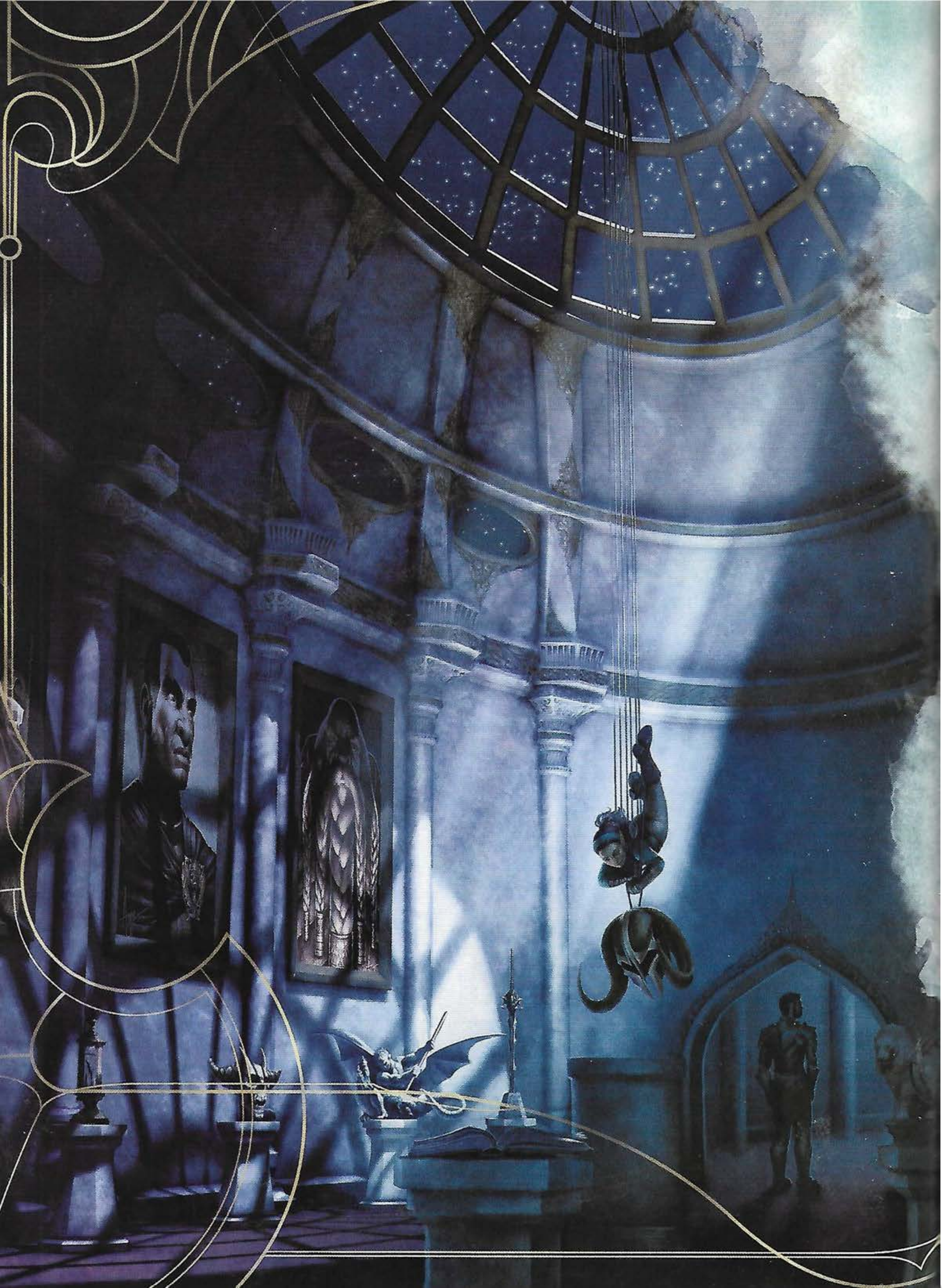
Toujours à l'affût du moindre danger, vous bénéficiez des avantages suivants.

- Vous bénéficiez d'un bonus de +5 à l'initiative.
- Vous n'êtes jamais surpris tant que vous êtes conscient.
- Les créatures que vous ne voyez pas ne sont pas avantagées lors de leurs jets d'attaque effectués contre vous.

2e PARTIE

Jouer à D&D





Chapitre 7 : Utiliser les valeurs de caractéristiques

LE PROFIL PHYSIQUE ET MENTAL DE CHAQUE CRÉATURE est défini par six caractéristiques :

- La **Force** représente la puissance physique.
- La **Dextérité** représente l'agilité.
- La **Constitution** représente l'endurance.
- L'**Intelligence** représente la capacité de mémorisation et de raisonnement.
- La **Sagesse** représente la perception et l'intuition.
- Le **Charisme** représente la force de la personnalité.

Un personnage est-il plutôt musclé et perspicace ? Brillant et charmant ? Agile et robuste ? Les valeurs de caractéristiques permettent de déterminer ces qualités, ainsi que les forces et faiblesses de chaque créature.

Les trois jets de dés principaux du jeu (le test de caractéristique, le jet de sauvegarde et le jet d'attaque) se basent sur les valeurs de ces six caractéristiques. Les règles de base régissant ces jets de dés sont décrites dans l'introduction de ce livre : lancez un d20, ajoutez le modificateur correspondant à la valeur de l'une des six caractéristiques et comparez le résultat à la valeur cible.

Vous découvrirez dans ce chapitre comment utiliser les tests de caractéristiques et les jets de sauvegarde, ainsi que les activités fondamentales entreprises par les créatures durant le jeu. Les règles sur les jets d'attaque sont décrites dans le chapitre 9 « Combat ».

Valeurs et modificateurs de caractéristiques

À chacune des caractéristiques d'une créature correspond une valeur, c'est-à-dire un nombre qui définit la performance de la créature dans cette caractéristique. Une valeur de caractéristique est non seulement un indicateur des capacités innées d'une créature, mais aussi de son entraînement et de ses compétences dans les activités liées à cette caractéristique.

Une valeur de 10 ou 11 est considérée comme normale pour un humain moyen, mais les aventuriers et de nombreux monstres ont généralement des caractéristiques qui se situent au-dessus de la moyenne. Un individu normal atteint rarement une valeur de plus de 18, mais les aventuriers peuvent posséder des valeurs de caractéristiques de 20. Celles des monstres et des êtres divins peuvent monter jusqu'à 30.

À chaque caractéristique correspond un modificateur déterminé par la valeur. Ces modificateurs vont de -5 (pour une valeur de caractéristique de 1) à +10 (pour une valeur de 30). La table Valeurs et modificateurs de caractéristiques vous donne la liste des modificateurs de caractéristiques en fonction des valeurs (entre 1 et 30).

Valeurs et modificateurs de caractéristiques

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4
4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Pour déterminer un modificateur de caractéristique sans consulter le tableau, soustrayez 10 à la valeur de caractéristique puis divisez le total par 2 (en arrondissant à l'entier inférieur).

Les modificateurs de caractéristiques ont une influence sur presque tous les jets d'attaque, tests de caractéristiques et jets de sauvegarde. Ils sont donc utilisés bien plus souvent que les valeurs dont ils découlent.

Avantages et désavantages

Il se peut qu'un pouvoir spécial ou un sort vous donne un avantage ou un désavantage lors d'un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Le cas échéant, vous devez lancer un second d20 après votre jet initial. Si vous êtes avantagé, vous devez utiliser le plus élevé des deux résultats. Si vous êtes désavantagé, vous devez utiliser le résultat le moins élevé. Par exemple, si vous êtes désavantagé et qu'en lançant vos dés vous obtenez un 17 et un 5, vous devez conserver le 5. Si vous êtes avantagé, vous devez conserver le 17.

Si plusieurs éléments affectent un même jet et offrent tous un avantage ou imposent tous un désavantage, vous ne lancez malgré tout qu'un d20 supplémentaire. Par exemple, si deux situations favorables vous confèrent un avantage, vous ne lancez qu'un d20 supplémentaire.

Si vous êtes à la fois avantagé et désavantagé lors d'un même jet de dé, l'avantage et le désavantage s'annulent et vous ne lancez qu'un seul d20. Cette règle s'applique aussi si, pour un jet de dé, plusieurs facteurs vous imposent des désavantages et un seul vous confère un avantage, ou l'inverse. Dans une telle situation, vous n'êtes ni avantagé, ni désavantagé.

Quand vous êtes avantagé ou désavantagé et qu'un élément du jeu, comme le trait chanceux du halfelin, vous permet de relancer le d20, vous ne pouvez relancer qu'un seul des deux dés. Par contre, vous pouvez choisir lequel. Par exemple, si un halfelin est avantagé ou désavantagé lors d'un test de caractéristique et obtient un 1 et un 13, il peut utiliser son trait chanceux pour relancer le 1.

Vous bénéficiez généralement d'un avantage ou d'un désavantage grâce à des pouvoirs spéciaux, des actions ou des sorts. L'inspiration est un autre moyen de bénéficier d'un avantage (voir le chapitre 4 « Personnalité et historique »). Le MD peut aussi décider que les circonstances influencent un jet de dé dans une direction ou une autre et choisir d'accorder un avantage ou d'imposer un désavantage en conséquence.

Bonus de maîtrise

Les personnages possèdent un bonus de maîtrise qui dépend de leur niveau, comme indiqué dans le chapitre 1. Les monstres possèdent aussi ce bonus, qui est incorporé dans leurs statistiques. Ce bonus est utilisé lors des tests de caractéristiques, des jets de sauvegarde et des jets d'attaque.

Votre bonus de maîtrise ne peut pas être ajouté plus d'une fois à un jet de dé ou à un autre nombre. Par exemple, même si deux règles différentes expliquent que vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde de Sagesse, vous ne pouvez ajouter ce bonus qu'une seule fois au moment où vous effectuez le jet de sauvegarde.

Il peut arriver que votre bonus de maîtrise soit multiplié ou divisé (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant son application. Par exemple, l'aptitude expertise du roublard

permet de doubler le bonus de maîtrise lors de certains tests de caractéristiques. caractéristiques. Même si des circonstances particulières suggèrent que vous pouvez utiliser votre bonus de maîtrise plus d'une fois pour un même jet de dé, vous ne pouvez l'ajouter qu'une seule fois et vous ne pouvez le multiplier ou le diviser qu'une seule fois.

De la même manière, si une aptitude ou un effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise pour un test de caractéristique qui ne bénéficie normalement pas de ce bonus, vous n'ajoutez pas ce dernier au résultat de votre test. Pour ce test, votre bonus de maîtrise est de 0, car multiplier 0 par un autre nombre fait toujours 0. Par exemple, si vous ne maîtrisez pas la compétence Histoire, une aptitude qui vous permet de multiplier par deux votre bonus de maîtrise quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) ne vous apporte rien.
En règle générale, vous ne multipliez pas votre bonus de maîtrise pour les jets d'attaque ou les jets de sauvegarde, mais si une aptitude ou un effet vous permet de le faire, ces mêmes règles s'appliquent.

Tests de caractéris-tiques

Un test de caractéristique permet de tester le talent inné et l'entraînement d'un personnage qui tente de surmonter un obstacle ou de résoudre un problème. Le MD demande un test de caractéristique quand un personnage ou un monstre tente de réaliser une action (autre qu'une attaque) qui présente un risque d'échec. Quand l'issue est incertaine, les dés déterminent le résultat d'une action.

Pour chaque test de caractéristique, le MD décide laquelle des six caractéristiques est la plus pertinente en fonction de la tâche à accomplir. Il détermine également la difficulté de la tâche, représentée par un degré de difficulté (DD). Plus une tâche est difficile, plus son DD est élevé. Consultez la table Degrés de difficulté types pour avoir une idée de l'échelle des DD les plus courants.

Degrés de difficulté types

Difficulté de la tâche	DD
Très facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

Pour faire un test de caractéristique, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Comme pour tous les autres jets de d20, appliquez les bonus ou malus et comparez le total au DD. Si le total est supérieur ou égal au DD, le test de caractéristique est un succès : la créature parvient à surmonter le défi auquel elle était confrontée. Sinon, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne réalise aucun progrès dans la poursuite de son objectif, ou alors qu'il réussit mais qu'un effet négatif déterminé par le MD se produit.

Opposition

Parfois, les efforts d'un personnage ou d'un monstre s'opposent directement à ceux d'un autre. Cela peut se produire si les deux cherchent à réaliser une même action et qu'un seul peut réussir. C'est le cas, par exemple, si deux créatures tentent d'attraper le même anneau magique tombé par terre. Il y a également opposition quand l'un des deux tente d'empêcher l'autre d'atteindre son but, par exemple quand un monstre tente d'ouvrir de force une porte qu'un aventurier est en train de bloquer. Dans ces situations, le résultat est déterminé par un type spécial de test de caractéristique appelé une opposition.

Les deux créatures qui opposent leurs efforts font un test de caractéristique correspondant à l'action qu'elles tentent de réaliser. Elles appliquent tous les bonus et malus appropriés mais, au lieu de comparer leur résultat à un DD, elles les comparent entre eux. Celle qui obtient le résultat le plus élevé gagne l'opposition et réussit son action, ou empêche son adversaire de réussir la sienne.

Si les résultats des tests sont identiques, la situation n'évolue pas. Une des deux créatures peut donc gagner par défaut. Si deux personnages opposent leurs efforts pour tenter d'attraper un anneau tombé par terre et que l'opposition aboutit à une égalité, aucun ne parvient à s'en emparer. Si un monstre qui cherche à ouvrir de force une porte s'oppose à un aventurier qui tente de la maintenir fermée et que l'opposition aboutit à une égalité, cela signifie que la porte reste fermée.

Compétences

À chaque caractéristique est associé un large éventail de capacités, notamment des compétences qu'un personnage ou un monstre peut maîtriser. Une compétence représente un aspect particulier d'une valeur de caractéristique et un individu peut se focaliser sur cet aspect en maîtrisant la compétence correspondante (les compétences initialement maîtrisées par un personnage sont déterminées au moment de sa création et les compétences maîtrisées par un monstre sont indiquées dans son profil).

Par exemple, un test de Dextérité permet de refléter les situations où un personnage tente de réaliser une acrobatie, de voler un objet ou de rester caché. Chaque aspect de la Dextérité est ainsi associé à une compétence particulière. Ici, il s'agit respectivement des compétences Acrobaties, Escamotage et Discrétion. Un personnage qui maîtrise la compétence Discrétion est donc particulièrement doué lorsqu'il effectue des tests de Dextérité afin d'être furtif ou de se cacher.

Les compétences liées à chaque valeur de caractéristique sont présentées dans la liste ci-dessous (aucune compétence n'est associée à la Constitution). Vous trouverez, plus loin dans ce chapitre, un descriptif de chaque caractéristique, avec des exemples d'utilisations des compétences associées à chacune d'elles.

Force
Athlétisme

Dextérité
Acrobaties
Discrétion
Escamotage

Intelligence
Arcanes
Histoire
Investigation
Nature
Religion

Sagesse
Dressage
Médecine
Perception
Perspicacité
Survie

Charisme
Intimidation
Persuasion
Représentation
Supercherie

Parfois, le MD demande un test de caractéristique lié à une compétence spécifique. Par exemple : « Faites un test de Sagesse (Perception) ». Un joueur peut aussi demander au MD si sa maîtrise d'une compétence donnée s'applique

à un test. Dans les deux cas, la maîtrise d'une compétence permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise au test de caractéristique lié à cette compétence. S'il ne maîtrise pas la compétence, le personnage effectue un test de caractéristique normal.

Par exemple, si un personnage tente d'escalader une falaise escarpée, le MD peut lui demander de faire un test de Force (Athlétisme). Si le personnage maîtrise la compétence Athlétisme, il ajoute son bonus de maîtrise à son test de Force. S'il ne maîtrise pas cette compétence, il réalise un simple test de Force.

Variante : compétences associées à différentes caractéristiques

Normalement, votre maîtrise d'une compétence n'intervient que lors des tests de caractéristiques spécifiques. La maîtrise de l'Athlétisme, par exemple, n'est généralement utile que pour les tests de Force. Dans certaines situations, cependant, votre maîtrise peut raisonnablement être utilisée pour différents types de tests. Dans ce cas, le MD peut vous demander de réaliser un test avec une combinaison inhabituelle de caractéristique et de compétence, ou vous pouvez demander à votre MD d'utiliser une maîtrise dans le cadre d'un test différent. Par exemple, si vous quittez une île pour rejoindre le continent à la nage, votre MD peut vous demander de faire un test de Constitution pour vérifier si votre endurance vous permet d'accomplir cet exploit. Dans ce cas, votre MD peut vous autoriser à utiliser votre maîtrise de l'Athlétisme et demander un test de Constitution (Athlétisme). Si vous maîtrisez la compétence Athlétisme, vous appliquez votre bonus de maîtrise au test de Constitution comme vous le feriez pour un test de Force (Athlétisme). De la même manière, quand votre barbare demi-orc fait étalage de sa force pour intimider un ennemi, votre MD peut vous demander de faire un test de Force (Intimidation), même si la compétence Intimidation est normalement associée au Charisme.

Tests passifs

Un test passif est un test de caractéristique particulier qui n'implique aucun jet de dé. Un tel test peut représenter un résultat moyen obtenu pour une tâche répétitive, comme chercher des portes secrètes de manière répétée, ou il peut être utilisé quand le MD veut secrètement déterminer si les personnages réussissent quelque chose (repérer un monstre caché, par exemple) sans avoir recours à un lancer de dé.

On détermine le résultat d'un test passif de la façon suivante :

10 + tous les modificateurs qui s'appliquent normalement au test.

Si un personnage est avantagé lors de ce test, ajoutez 5 au résultat. Si le personnage est désavantagé, soustrayez 5. Le jeu se réfère au résultat d'un test passif sous le terme de **valeur passive**.

Par exemple, si un personnage de niveau 1 a une valeur de Sagesse de 15 et maîtrise la compétence Perception, sa valeur passive de Sagesse (Perception) est de 14.

Les règles pour se cacher, décrites dans la section « Dextérité » ci-dessous, utilisent les tests passifs. C'est également le cas des règles sur l'exploration décrites dans le chapitre 8 « Partir à l'aventure ».

Travailler ensemble

Parfois, deux personnages ou plus associent leurs efforts pour tenter de réaliser une action. Le personnage qui mène cet effort commun (ou celui qui possède le modificateur de caractéristique le plus élevé) est avantagé lors de son test de caractéristique afin de refléter l'aide qu'il reçoit de la part des autres personnages. En combat, il faut utiliser l'action aider pour obtenir un effet similaire (voir le chapitre 9 « Combat »).

Un personnage peut apporter son aide uniquement s'il serait en mesure d'accomplir l'action seul. Par exemple, essayer de crocheter une serrure exige la maîtrise des outils de voleur, donc un personnage qui ne possède pas cette maîtrise ne pourra pas aider un autre personnage qui tente d'accomplir cette tâche. De plus, un personnage ne peut en aider un autre que si l'association de deux individus ou plus permet de réaliser cette tâche plus facilement. Certaines tâches, comme enfiler un fil dans le chas d'une aiguille, ne sont pas plus simples à plusieurs.

Tests de groupe

Quand un groupe d'individus tente d'accomplir quelque chose, le MD peut leur demander de faire un test de caractéristique de groupe. Dans une telle situation, les personnages compétents dans un domaine donné peuvent compenser les carences de leurs compagnons.

Pour faire un test de caractéristique de groupe, tous les membres du groupe doivent faire un test de caractéristique. Si au moins la moitié des membres du groupe réussit ce test, on considère que l'ensemble des membres du groupe le réussit. Dans le cas contraire, l'ensemble du groupe échoue.

Les tests de groupe ne sont pas fréquents. Ils interviennent quand tous les personnages réussissent ou échouent en groupe. Par exemple, quand les aventuriers traversent un marais, le MD peut leur demander de réaliser un test de groupe de Sagesse (Survie) afin de vérifier s'ils arrivent à échapper aux sables mouvants, aux trous d'eau ou tout autre danger naturel sur leur chemin. Si au moins la moitié du groupe réussit, les personnages qui ont réussi leur test aident les autres à éviter les dangers. Sinon, l'ensemble du groupe tombe dans l'un de ces pièges.

Utiliser chaque caractéristique

Chaque action qu'un personnage ou un monstre entreprend dans le jeu fait appel à l'une des six caractéristiques. Vous trouverez dans cette section une présentation de chacune de ces caractéristiques et de la façon dont elles sont utilisées dans le cadre du jeu.

Force

La Force détermine la puissance physique d'une créature, ses compétences en athlétisme et dans quelle mesure elle peut exercer sa force brute.

Tests de Force

Un test de Force reflète toute tentative visant à soulever, pousser, tirer ou briser quelque chose, à forcer le passage ou à utiliser la force brute d'une manière ou d'une autre. La compétence Athlétisme reflète une aptitude à réaliser certains tests de Force.

Athlétisme. Les tests de Force (Athlétisme) sont utilisés lors de certaines situations compliquées quand vous sautez, nagez ou escaladez. Par exemple :

- Vous tentez d'escalader une falaise escarpée ou glissante, d'éviter certains dangers en escaladant un mur, ou vous vous agrippez à quelque chose pendant qu'on essaie de vous en déloger.



- Vous tentez de franchir une distance particulièrement importante d'un bond ou de faire une cascade en plein saut.
- Vous tentez de nager à contre-courant ou de garder la tête hors de l'eau au milieu des flots déchaînés, balloté par les vagues lors d'une tempête, ou au milieu d'une zone envahie par les algues. Ou bien, vous vous trouvez confronté à une créature qui tente de vous tirer ou vous pousser sous l'eau, ou de vous empêcher de nager.

Autres tests de Force. Le MD peut aussi vous demander de faire un test de Force quand vous tentez d'accomplir des tâches comme :

- Enfoncer une porte bloquée, fermée à clé ou barrée.
- Vous libérer de liens par la force.
- Forcer votre passage dans un tunnel trop petit pour vous.
- Rester accroché derrière un chariot en mouvement pendant qu'il vous traîne.
- Renverser une statue.
- Empêcher la chute d'un rocher.

Jets d'attaque et de dégâts

Quand vous attaquez avec une arme de corps à corps, comme une masse d'armes, une hache d'armes ou une javeline, vous ajoutez votre modificateur de Force au jet d'attaque et de dégâts. Vous pouvez utiliser des armes de corps à corps pour faire des attaques au corps à corps et certaines peuvent être lancées pour faire des attaques à distance.

Soulever et transporter

La valeur de votre Force détermine le poids que vous pouvez porter. Les termes suivants définissent ce que vous pouvez soulever ou porter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge est égale à votre valeur de Force multipliée par 7,5. Il s'agit du poids (en kilos) que vous pouvez porter. Cette capacité est assez élevée pour que la plupart des personnages ne s'en inquiètent pas.

Pousser, tirer, soulever. Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids maximum égal à deux fois votre capacité de charge (soit 15 fois votre valeur de Force). Cela dit, si vous poussez ou tirez un poids qui excède votre capacité de charge, votre vitesse est réduite à 1,50 mètre.

Taille et Force. Les créatures de Grande taille peuvent porter des poids plus importants et les créatures Très Petite des poids bien moins élevés. Pour chaque catégorie de taille au-dessus de Moyenne, doublez la capacité de charge d'une créature et le poids qu'elle peut poussez, tirer ou soulever. Pour une créature de Très Petite taille, divisez ces poids par deux.

Variante : Encombrement

Les règles permettant de gérer ce que peuvent porter les personnages sont intentionnellement simples. Si vous préférez des règles plus précises, voici donc une variante permettant de déterminer la gêne occasionnée par le poids de l'équipement d'un personnage. Si vous utilisez cette variante, ignorez la colonne Force de la table des Armures (chapitre 5 « L'équipement »).

Si votre charge dépasse votre valeur de Force multipliée par 2,5, vous êtes **encombré**, ce qui signifie que votre vitesse est réduite de 3 mètres.

Si votre charge dépasse votre valeur de Force multipliée par 5, vous êtes **lourdement encombré**, ce qui signifie que votre vitesse est réduite de 6 mètres et que vous êtes désavantagé lors des tests de caractéristiques, des jets d'attaque et des jets de sauvegarde liés à la Force, la Dextérité ou la Constitution.

Dextérité

La Dextérité détermine l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

Tests de Dextérité

Un test de Dextérité reflète les tentatives de mouvement qui demandent précision, agilité ou discrétion, ou qui permettent d'éviter de trébucher en se déplaçant sur des surfaces irrégulières. Les compétences Acrobaties, Escamotage et Discrétion reflètent des aptitudes propres à certains tests de Dextérité.

Acrobaties. Les tests de Dextérité (Acrobaties) servent à déterminer si vous restez sur vos pieds dans une situation délicate, quand vous tentez de courir sur une plaque de verglas, de garder l'équilibre sur une corde tendue ou sur le pont d'un bateau en train de tanguer, par exemple. Le MD peut aussi vous demander de faire un test de Dextérité (Acrobaties) pour voir si vous pouvez réaliser des cascades acrobatiques, comme des plongeons, des roulades, des sauts périlleux et des saltos.

Discrétion. Faites un test de Dextérité (Discrétion) quand vous tentez de vous cacher à l'approche de vos ennemis, de vous faufiler discrètement à côté de gardes, de quitter un endroit sans vous faire remarquer ou de vous approcher de quelqu'un à son insu.

Escamotage. Quand vous tentez de réaliser un tour de passe-passe, comme cacher un objet sur quelqu'un à son insu ou dissimuler un objet sur votre personne, vous devez faire un test de Dextérité (Escamotage). Le MD peut aussi demander un test de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous arrivez à voler la bourse d'une autre personne ou subtiliser quelque chose qui se trouve dans sa poche.

Autres tests de Dextérité. Le MD peut vous demander de faire un test de Dextérité quand vous tentez d'accomplir des tâches comme :

- Maîtriser une charrette lourdement chargée dans une descente.
- Prendre un virage serré avec une carriole.
- Crocheter une serrure.
- Désamorcer un piège.
- Attacher fermement un prisonnier.
- Vous libérer de liens.
- Jouer d'un instrument à cordes.
- Fabriquer un petit objet élaboré ou de petite taille.

Se cacher

Le MD décide quand les circonstances vous permettent de vous cacher. Quand vous tentez de vous cacher, faites un test de Dextérité (Discrétion). Jusqu'à ce que vous soyez découvert ou que vous sortiez de votre cachette, le résultat de ce test est opposé à celui du test de Sagesse (Perception) de toute créature qui cherche activement des signes de votre présence.

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui peut déjà vous voir et vous révélez votre cachette si vous faites du bruit, en criant un avertissement ou en renversant un vase, par exemple.

Une créature invisible peut toujours tenter de se cacher, mais elle laisse des indices de son passage qui peuvent être remarqués et elle doit rester silencieuse.

Pendant un combat, la plupart des créatures restent attentives aux signes de danger qui les entourent. Par conséquent, si vous sortez de votre cachette pour vous approcher d'une créature, il est probable qu'elle vous remarque. Néanmoins, dans certaines circonstances, le MD peut vous permettre de vous approcher d'une créature distraite en restant caché, ce qui vous confère un avantage lors du jet d'attaque que vous effectuez avant qu'elle ne vous remarque.

Perception passive. Quand vous êtes caché, il y a toujours un risque pour que vous vous fassiez remarquer par une créature, même si celle-ci ne vous cherche pas. Pour déterminer si une telle créature vous remarque, le MD compare le résultat de votre test de Dextérité (Discrétion) avec la valeur passive de Sagesse (Discrétion) de cette créature, qui est égale à 10 + le modificateur de Sagesse de la créature, sans oublier les éventuels bonus ou malus. Si la créature est avantagée, ajoutez 5 à sa valeur passive et soustrayez 5 si elle est désavantagée. Par exemple, si un personnage de niveau 1 (avec un bonus de maîtrise de +2) à une sagesse de 15 (un modificateur de +2) et maîtrise la compétence Perception, il aura une valeur passive de Sagesse (Perception) de 14.

Que pouvez-vous voir ? La visibilité dans la zone de recherche est l'un des principaux facteurs qui permet de déterminer si vous pouvez trouver une créature ou un objet dissimulé. En effet, la **visibilité** dans cette zone peut être **réduite** ou **nulle**, comme expliqué dans le chapitre 8 – « Partir à l'aventure ».

Jets d'attaque et de dégâts

Quand vous attaquez avec une arme à distance, comme une fronde ou un arc long, ajoutez votre modificateur de Dextérité au jet d'attaque et de dégâts. Vous pouvez aussi ajouter votre modificateur de Dextérité aux jets d'attaque et de dégâts quand vous attaquez avec une arme de corps à corps dotée de la propriété finesse, comme une dague ou une rapière.

Classe d'armure

En fonction de l'armure que vous portez, vous pouvez ajouter une partie ou la totalité de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure, comme décrit dans le chapitre 5 « L'équipement ».

Initiative

Au début de chaque combat, vous déterminez votre initiative en faisant un test de Dextérité. L'initiative détermine l'ordre des tours des créatures pendant le combat, comme décrit dans le chapitre 9 « Combat ».

Constitution

La Constitution représente la santé physique, l'endurance et la force vitale.

Tests de Constitution

Les tests de Constitution ne sont pas fréquents. Il n'y a pas de compétences associées à cette caractéristique dans la mesure où l'endurance qu'elle représente est essentiellement une qualité passive qui ne demande pas d'effort particulier de la part d'un personnage ou d'un monstre. Un test de Constitution peut néanmoins refléter une tentative de repousser vos limites.

Le MD peut vous demander de faire un test de Constitution quand vous tentez d'accomplir des tâches comme :

- Retenir votre respiration.
- Marcher ou travailler pendant des heures sans vous reposer.
- Vous forcer à rester éveillé.
- Survivre sans nourriture ni eau.
- Vider une chope de bière cul-sec.

Points de vie

Vos points de vie dépendent en partie de votre modificateur de Constitution. Pour déterminer votre nombre de points de vie, vous devez ajouter votre modificateur de Constitution à chaque dé de vie que vous lancez.

Si votre modificateur de Constitution change, votre maximum de points de vie est lui aussi modifié et vous devez le recalculer comme si vous aviez ce nouveau modificateur depuis le premier niveau. Par exemple, si vous augmentez votre valeur de Constitution au niveau 4 et que votre modificateur de Constitution passe de +1 à +2, vous devez ajuster votre nombre de points de vie comme si ce modificateur avait toujours été de +2. Vous gagnez donc 3 points de vie correspondant à vos trois premiers niveaux, puis vous devez lancer vos points de vie pour le niveau 4 en appliquant le nouveau modificateur. De la même manière, si vous êtes au niveau 7 et qu'un effet réduit votre valeur de Constitution avec comme conséquence de diminuer la valeur de votre modificateur de Constitution de 1, vous devez réduire votre maximum de points de vie de 7.

Intelligence

L'intelligence représente la sagacité, la mémoire et la capacité de raisonnement.

Tests d'Intelligence

Un test d'Intelligence est nécessaire quand vous devez faire appel à la logique, à votre éducation, à vos souvenirs ou à vos capacités de déduction. Les compétences Arcanes, Histoire, Investigation, Nature et Religion représentent des aptitudes propres à certains tests d'Intelligence.

Arcanes. Un test d'Intelligence (Arcanes) permet de déterminer votre capacité à vous remémorer vos connaissances concernant les sorts, les objets magiques, les symboles mystiques, les traditions magiques, les plans d'existence et les habitants de ces plans.

Histoire. Un test d'Intelligence (Histoire) permet de déterminer votre capacité à vous remémorer vos connaissances concernant les évènements historiques, les personnages de légende, les royaumes antiques, les conflits passés, les guerres récentes et les civilisations perdues.

Investigation. Faites un test d'Intelligence (Investigation) quand vous cherchez des indices dans votre environnement et tentez d'en tirez des déductions. Si vous réussissez, vous pouvez deviner où un objet a été caché, déduire de l'aspect d'une blessure l'objet qui l'a infligée ou, dans un tunnel, déterminer quel point faible pourrait permettre son effondrement. Vous pouvez aussi faire un test d'Intelligence (Investigation) quand vous lisez des parchemins antiques afin d'y découvrir une information dissimulée.

Nature. Un test d'Intelligence (Nature) permet de déterminer votre capacité à vous remémorer vos connaissances concernant les différents terrains, la faune et de la flore, le climat et les cycles naturels.

Religion. Un test d'Intelligence (Religion) permet de déterminer votre capacité à vous remémorer vos connaissances relatives aux divinités, rites, prières, hiérarchies religieuses, symboles sacrés et pratiques des cultes secrets.

Autres tests d'Intelligence. Le MD peut vous demander de faire un test d'Intelligence quand vous tentez d'accomplir des tâches comme :

- Communiquer avec une créature en vous passant de mots.
- Estimer la valeur d'un objet précieux.
- Préparer un déguisement pour passer pour un garde de la ville.
- Falsifier un document.
- Vous souvenir de vos connaissances relatives à un métier.
- Gagner à un jeu de stratégie.

Caractéristique d'incantation

Les magiciens utilisent l'Intelligence comme caractéristique d'incantation afin de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Sagesse

La Sagesse représente votre sensibilité au monde qui vous entoure, votre perspicacité et votre intuition.

Tests de Sagesse

Un test de Sagesse peut refléter une tentative de décrypter le langage corporel d'une créature, comprendre les sentiments de quelqu'un, remarquer des éléments dans votre environnement ou prendre soin d'une personne blessée. Les compétences Dressage, Médecine, Perception, Perspicacité et Survie représentent des aptitudes propres à certains tests de Sagesse.

Trouver un objet caché

Quand votre personnage cherche un objet caché, comme une porte secrète ou un piège, le MD lui demande généralement de faire un test de Sagesse (Perception). Un tel test peut également être effectué pour repérer des détails dissimulés ou autres informations et indices qu'il ne remarquerait sinon pas.

Dans la plupart des cas, vous devez décrire l'endroit que vous fouillez pour que le MD puisse déterminer vos chances de réussite. Par exemple, une clé est cachée sous une pile de vêtements pliés dans le tiroir supérieur d'une commode. Si vous dites au MD que vous faites le tour de la pièce en examinant les murs et le mobilier à la recherche d'indices, vous n'avez aucune chance de découvrir la clé, quel que soit le résultat de votre test de Sagesse (Perception). Vous auriez dû préciser que vous ouvrez les tiroirs ou que vous fouillez la commode afin d'avoir une chance de la trouver.

Dressage. Le MD peut vous demander de faire un test de Sagesse (Dressage) pour savoir si vous parvenez à calmer un animal domestique, à empêcher une monture de s'affoler ou à deviner les intentions d'un animal. Vous devez aussi faire un test de Sagesse (Dressage) lorsque vous tentez de contrôler votre monture lors d'une manœuvre risquée.

Médecine. Vous faites un test de Sagesse (Médecine) lorsque vous tentez de stabiliser un compagnon à l'agonie ou de diagnostiquer une maladie.

Perception. Un test de Sagesse (Perception) vous permet de repérer, entendre ou détecter d'une manière ou d'une autre une présence. Ce test permet de tester votre vigilance, votre sensibilité à votre environnement et la finesse de vos sens. Par exemple, vous pouvez tenter d'écouter une conversation à travers une porte fermée ou par une fenêtre entrouverte, ou d'entendre des monstres qui se déplacent furtivement dans une forêt. Ou vous pouvez tenter de repérer des choses dissimulées ou qu'il serait facile de ne pas voir, comme des orcs en embuscade le long d'une route, des brigands cachés dans les ombres d'une ruelle ou la lumière d'une bougie visible sous une porte secrète fermée.

Perspicacité. Un test de Sagesse (Perspicacité) permet de déterminer si vous arrivez à discerner les véritables intentions d'une créature quand, par exemple, vous cherchez à savoir si une personne ment ou à prédire ce qu'elle va faire, en glanant des indices dans son langage corporel, sa manière de parler et son comportement.

Survie. Le MD peut vous demander de faire un test de Sagesse (Survie) si vous tentez de suivre une piste, de chasser du gibier sauvage, de guider votre groupe à travers un désert glacé, d'identifier des signes révélant que vous êtes sur le territoire d'un hibours, de prévoir le temps qu'il fera ou encore d'éviter des sables mouvants ou d'autres dangers naturels.

Autres tests de Sagesse. Le MD peut vous demander de faire un test de Sagesse quand vous tentez d'accomplir des tâches comme :

- Avoir une intuition qui vous aide à faire un choix.
- Discerner si une créature qui semble morte ou vivante est morte-vivante.

Caractéristique d'incantation

Les clercs, les druides et les rôdeurs utilisent la Sagesse comme caractéristique d'incantation afin de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Charisme

Le Charisme reflète votre capacité à interagir efficacement avec autrui. Il prend en compte votre assurance et votre éloquence, et c'est aussi un indicateur de votre charme et de votre autorité.

Tests de Charisme

Un test de Charisme peut se révéler utile si vous tentez d'influencer ou de divertir d'autres personnes, d'impressionner quelqu'un, de lui mentir de manière convaincante ou de vous tirer d'une situation sociale délicate. Les compétences Intimidation, Persuasion, Représentation et Supercherie représentent des aptitudes propres à certains tests de Sagesse.

Intimidation. Quand vous tentez d'influencer quelqu'un par le biais de menaces directes, d'actions hostiles ou de violence physique, le MD peut vous demander de faire un test de Charisme (Intimidation). Vous pouvez, par exemple, tenter de faire parler un prisonnier, de convaincre des truands qu'ils feraient mieux de ne pas s'en prendre à vous ou menacer un dignitaire arrogant avec une bouteille brisée pour l'inciter à reconsidérer une décision.

Persuasion. Le MD peut vous demander de faire un test de Charisme (Persuasion) quand vous tentez d'influencer une ou plusieurs personnes en faisant preuve de tact, de bonne volonté ou en vous montrant courtois. La persuasion peut se montrer utile quand vous voulez prouver votre bonne foi ou vous faire des amis, demander respectueusement un service ou suivre l'étiquette appropriée à une situation. Vous pouvez, par exemple, tenter de convaincre un chambellan que votre groupe doit voir le roi, de négocier un traité de paix entre deux tribus ennemies ou de motiver une foule.

Représentation. Le résultat d'un test de Charisme (Représentation) détermine la réaction d'un public face à une performance musicale, dansée, théâtrale, à un conte ou à d'autres formes de divertissement.

Supercherie. Un test de Charisme (Supercherie) permet de déterminer si vous pouvez dissimuler la vérité de manière convaincante, verbalement ou par vos actions. Cet acte de dissimulation couvre un large spectre qui va des fausses pistes évoquées par le biais d'ambiguïtés aux mensonges éhontés. On vous demandera généralement ce genre de test dans des situations où vous tentez d'abuser un garde, de tromper un marchand, de gagner de l'argent en pariant, d'être convaincant dans un déguisement, d'apaiser les doutes de quelqu'un à l'aide de fausses promesses ou d'arriver à dire des mensonges en gardant votre sérieux.

Autres tests de Charisme. Le MD peut vous demander de faire un test de Charisme quand vous tentez d'accomplir des tâches comme :

- Trouver la personne qui saura vous renseigner et partager avec vous les dernières informations, rumeurs et ragots.
- Vous perdre dans une foule pour déterminer les sujets qui animent les conversations.

Caractéristique d'incantation

Les bardes, les paladins, les ensorceleurs et les sorciers utilisent le Charisme comme caractéristique d'incantation afin de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde – aussi appelé sauvegarde – représente une tentative de résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou une menace similaire. En général, vous ne décidez pas de faire un jet de sauvegarde. Celui-ci vous est imposé car votre personnage ou votre monstre se trouve en danger.

Pour faire un jet de sauvegarde, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Par exemple, vous devez appliquer votre modificateur de Dextérité lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité.

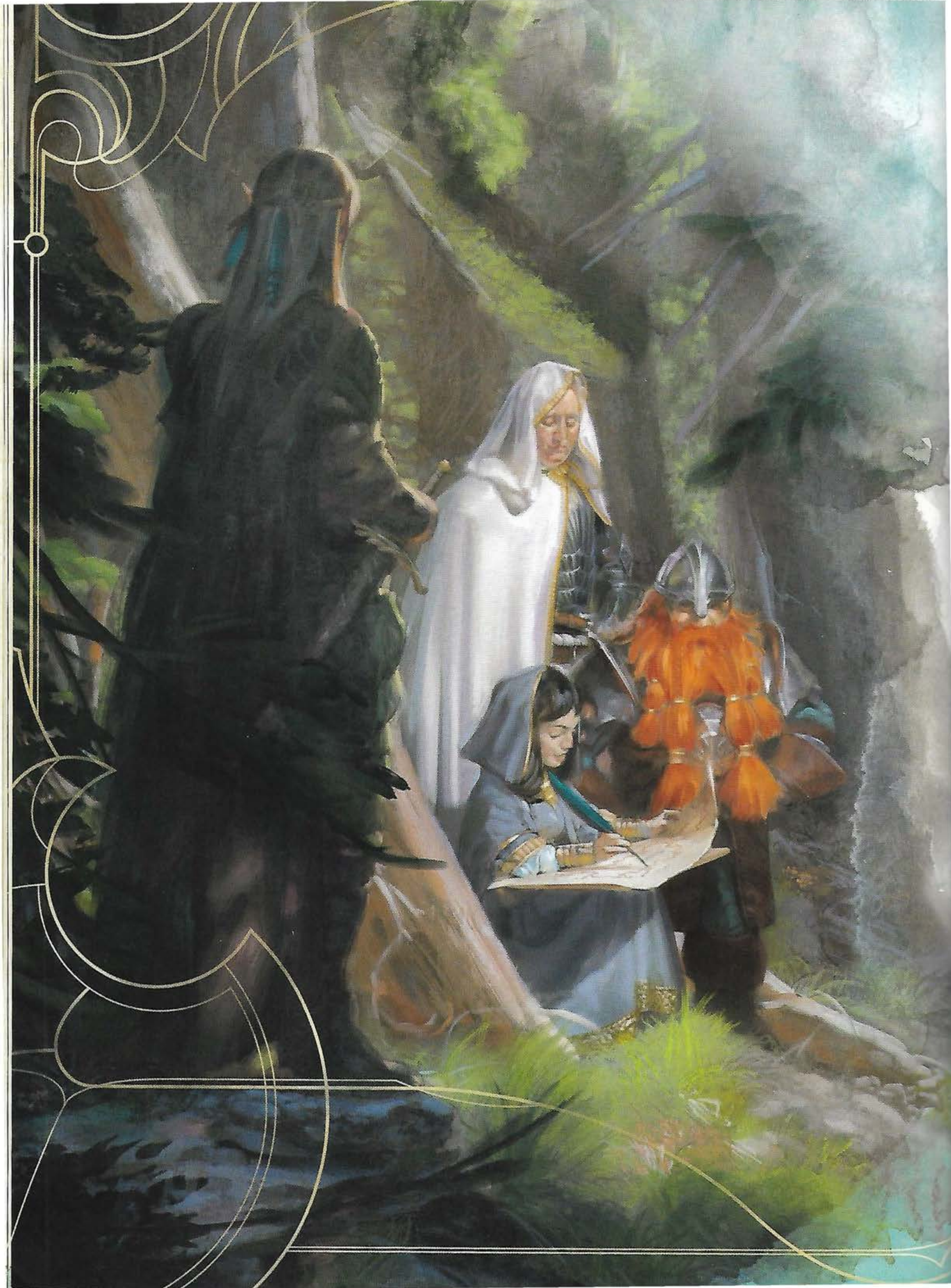
Un jet de sauvegarde peut être soumis à des bonus ou des malus en fonction de la situation et il peut aussi être affecté par un avantage ou un désavantage. Ces spécificités sont déterminées par le MD.

Chaque classe permet de maîtriser au moins deux types de jets de sauvegarde. Par exemple, un magicien maîtrise les jets de sauvegarde d'Intelligence. Comme pour les maîtrises de compétences, maîtriser un jet de sauvegarde permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde mettant en jeu la valeur de caractéristique correspondante. Certains monstres maîtrisent eux-aussi certains jets de sauvegarde.

Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde dépend de l'effet qui en est à l'origine. Par exemple, le DD d'un jet de sauvegarde provoqué par un sort est déterminé par la caractéristique d'incantation du lanceur de sort et son bonus de maîtrise.

Les conséquences d'un jet de sauvegarde réussi ou raté sont indiquées dans la description de l'effet à l'origine du jet de sauvegarde. En général, un jet de sauvegarde réussi signifie que les dégâts causés par un effet sont annulés ou réduits.





Chapitre 8 : Partir à l'aventure

Explorer l'antique Tombe des Horreurs, se faufiler dans les sombres ruelles d'Eauprofonde, se tailler un chemin à travers l'épaisse jungle de l'île de la Terreur : voilà de quoi sont faites les aventures de Dungeons & Dragons. Votre personnage peut explorer des ruines oubliées et des terres vierges, découvrir de sombres secrets, mettre à jour de sinistres complots et massacrer d'ignobles monstres. Et, si tout se déroule comme prévu et qu'il survit, il en sortira les bras chargés de trésors et pourra se lancer dans une nouvelle aventure.

Vous trouverez dans ce chapitre les bases de la vie d'aventurier, depuis les mécaniques du déplacement jusqu'aux subtilités des interactions sociales, mais aussi les règles régissant le repos et les diverses activités auxquelles un personnage peut se consacrer entre ses aventures.

Que les aventuriers explorent un donjon poussiéreux ou démêlent les relations complexes entre les courtisanes d'un roi, le jeu suit le schéma très simple présenté dans l'introduction du livre :

1. Le MD décrit la situation.
2. Les joueurs décrivent ce qu'ils souhaitent faire.
3. Le MD leur expose les conséquences de leurs actions.

Lors de l'aventure, le MD se réfère à une carte, ce qui lui indique où se trouvent les aventuriers lorsqu'ils explorent un donjon ou une région sauvage. Les notes du MD, ainsi que la légende de sa carte, décrivent ce que les aventuriers découvrent lorsqu'ils entrent dans une nouvelle zone. Parfois, l'ordre des événements dépend du passage du temps et des actions des aventuriers. Le MD doit alors utiliser une chronologie ou un diagramme plutôt qu'une carte afin de suivre leur progression.

Écoulement du temps

Dans certaines situations, l'écoulement du temps est une notion importante. Dans ce cas, le MD détermine le temps pris par une tâche. Il peut utiliser diverses échelles de temps selon le contexte. Dans un donjon, les déplacements des aventuriers se dénombrent en **minutes**. Il leur faut environ une minute pour traverser discrètement un long couloir, une autre pour vérifier si la porte qu'ils souhaitent franchir est piégée et une bonne dizaine de minutes pour fouiller la pièce située derrière et tenter d'y trouver des objets intéressants ou précieux.

Dans une ville ou en pleine nature, il vaut mieux adopter une échelle de temps en **heures**. Des aventuriers impatients de rejoindre une tour isolée en plein cœur de la forêt pressent le pas pour parcourir la vingtaine de kilomètres qui les en séparent en un peu moins de quatre heures.

Pour les longs voyages, un décompte en **jours** est plus approprié. Les aventuriers suivent ainsi la route qui mène de la Porte de Baldur à Eauprofonde pendant quatre jours sans incident notable, quand ils se font soudain attaquer par des gobelins en embuscade.

Dans le cadre des combats et d'autres situations où tout se déroule très vite, le jeu utilise un système de **rounds**, une unité de temps qui dure 6 secondes et qui est décrite dans le chapitre 9 « Combat ».

Déplacement

Que ce soit pour traverser une rivière déchaînée à la nage, se glisser furtivement dans le couloir d'un donjon, escalader une falaise escarpée... les déplacements jouent un rôle clé dans les aventures de D&D.

Le MD peut simplifier les déplacements des aventuriers sans calculer avec exactitude les distances ou les temps de trajet : « Vous traversez la forêt et, le soir du troisième jour, vous trouvez l'entrée du donjon. » Même à l'intérieur d'un donjon, surtout s'il s'agit d'un donjon particulièrement grand ou d'un réseau de cavernes, le MD peut résumer les déplacements entre les rencontres : « Après avoir tué le gardien à l'entrée de l'ancienne forteresse naine, vous consultez votre carte, qui vous mène à travers plusieurs kilomètres de couloirs où seul résonne l'écho de vos pas, jusqu'à un gouffre surplombé d'un étroit pont de pierre. »

Cependant, il est parfois important de connaître plus précisément le temps nécessaire pour aller d'un point à un autre, que ce soit en jours, en heures ou en minutes. La règle qui permet de déterminer ce temps de trajet dépend de deux facteurs : la vitesse et le rythme de déplacement des créatures, ainsi que le terrain qu'elles traversent.

Vitesse

À chaque personnage et monstre est associée une vitesse qui correspond à la distance que ce personnage ou monstre peut parcourir en 1 round. Ce nombre correspond à un mouvement rapide et énergique au cœur d'une situation dangereuse.

Les règles suivantes permettent de déterminer la distance que peut parcourir un personnage ou un monstre en une minute, une heure ou une journée.

Rythme de déplacement

Un groupe d'aventuriers a le choix entre plusieurs rythmes de déplacement lors de ses voyages : normal, rapide ou lent, comme indiqué dans la table Rythmes de déplacement. Cette table indique quelle distance le groupe parcourt en un temps donné et si ce rythme est associé ou non à un effet. Une marche rapide diminue la vigilance des personnages, tandis qu'une marche lente leur permet de se déplacer furtivement et de fouiller un endroit plus prudemment (pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Activités lors des déplacements » plus loin dans ce chapitre).

Marche forcée. Les chiffres indiqués dans la table correspondent à des journées de 8 heures de marche par jour. Les personnages peuvent dépasser cette durée, mais ils risquent de s'épuiser.

Pour chaque heure supplémentaire passée à voyager au-delà de 8 heures, les personnages couvrent la distance indiquée dans la colonne Heure correspondant à leur rythme de déplacement. Cependant, chacun d'eux doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. Le DD de ce jet est égal à 10 + 1 pour chaque heure passée à marcher au-delà de 8 heures. Si un personnage rate un de ces jets de sauvegarde, il gagne un niveau d'épuisement (voir Annexe A).

Montures et véhicules. De nombreux animaux peuvent se déplacent bien plus rapidement que les humains pendant une courte période de temps (jusqu'à une heure). Un personnage sur une monture peut galoper pendant environ une heure, ce qui lui permet de couvrir le double de la distance normalement parcourue à un rythme rapide. S'il dispose d'une monture fraîche tous les 12 à 15 kilomètres, il peut couvrir de grandes distances à cette vitesse, mais c'est un cas de figure très rare, sauf dans les régions densément peuplées.

Les personnages qui voyagent en chariot, en calèche ou un autre véhicule terrestre, se déplacent à un rythme normal.

Les personnages qui se trouvent sur une embarcation voient leur vitesse limitée par celle du navire (voir le Chapitre 5 « L'équipement ») ; ils ne subissent pas les malus infligés par un rythme rapide et ne bénéficient d'aucun des avantages conférés par un rythme lent. En fonction du type d'embarcation et de la taille de l'équipage, certains navires peuvent naviguer jusqu'à 24 heures par jour.

Certaines montures spéciales, comme un pégase ou un griffon, ou véhicules spéciaux, comme un *tapis volant*, permettent de voyager plus vite. Vous trouverez plus d'informations sur ces méthodes de voyage particulières dans le *Guide du Maître*.

Rythmes de déplacement

	Distance parcourue par...			
Rythme	**Minute**	**Heure**	**Jour**	**Effet**
Rapide	120 m	6 km	45 km	Malus de -5 aux valeurs passives de Sagesse (Perception)
Normal	90 m	4,5 km	36 km	—
Lent	60 m	3 km	27 km	Discrétion possible

Terrain difficile

Les distances indiquées dans la table Rythmes de déplacement ont été calculées en partant du principe que les personnages se déplacent sur des terrains relativement praticables : routes, plaines, couloirs de donjon dégagés. Mais les aventuriers se retrouvent souvent confrontés à des forêts touffues, des marécages, des ruines pleines de gravats, des montagnes escarpées et des plaines verglacées, autant de terrains considérés comme difficiles.

Sur un terrain difficile, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse (parcourir un mètre vous coûte deux mètres de vitesse). Par conséquent, vous ne pouvez parcourir que la moitié de la distance normale en une minute, une heure ou un jour.

Types de déplacements spéciaux

En traversant des donjons ou des terres sauvages truffées de dangers, les aventuriers ne se contentent alors pas de marcher, ils doivent escalader, ramper, nager ou sauter pour atteindre leur destination.

Escalader, nager et ramper

Quand vous escaladez ou que vous nagez, chaque mètre parcouru vous coûte 1 mètre supplémentaire (ou 2 mètres s'il s'agit d'un terrain difficile), sauf si vous possédez une vitesse d'escalade ou de nage. Quand vous tentez d'escalader une surface verticale et glissante ou qui ne présente que peu de prises, le MD peut vous demander de faire un test de Force (Athlétisme). De la même manière, si vous souhaitez vous déplacer dans des eaux agitées, vous devrez peut-être réussir un test de Force (Athlétisme).

Sauter

Votre Force détermine la distance que vous pouvez parcourir en sautant.

Saut en longueur. Quand vous faites un saut en longueur, vous parcourez un nombre de mètres égal à votre valeur de Force divisée par trois si vous prenez votre élan au sol sur au moins trois mètres immédiatement avant le saut. Quand vous faites un saut en longueur sans élan, vous ne pouvez parcourir que la moitié de cette distance. Dans tous les cas, chaque mètre parcouru en saut est défalqué de votre vitesse.

Cette règle part du principe que la hauteur de votre saut n'importe pas, comme quand vous sautez par-dessus un ruisseau ou une crevasse. Votre MD peut néanmoins vous demander de faire un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour savoir si vous réussissez à sauter par-dessus un petit obstacle (pas plus haut que le quart de la distance de votre saut), comme une haie ou un muret. Si vous échouez, vous percutez l'obstacle.

Vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour retomber sur vos pieds sur un terrain difficile. Sinon, vous tombez à terre.

Saut en hauteur. Quand vous faites un saut en hauteur, vous pouvez atteindre une hauteur en mètres égale à 1 + le tiers de votre modificateur de Force, si vous prenez votre élan au sol sur au moins trois mètre immédiatement avant le saut. Quand vous faites un saut en hauteur sans élan, vous pouvez seulement atteindre la moitié de cette hauteur. Dans tous les cas, chaque mètre sauté en hauteur est défalqué de votre vitesse. Dans certaines circonstances, votre MD peut vous permettre de faire un test de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut qu'à l'accoutumée.

Vous pouvez tendre les bras au-dessus de vous jusqu'à la moitié de votre propre taille pendant le saut. Cela vous permet d'atteindre une hauteur égale à la hauteur du saut plus une fois et demi votre taille.

Activités lors des déplacements

Des aventuriers qui explorent un donjon ou une région sauvage doivent rester vigilants et certains membres du groupe peuvent accomplir d'autres tâches permettant de diminuer les risques lors de leur trajet.

Ordre de marche

Les aventuriers ont intérêt à établir un ordre de marche, qui permet de déterminer plus facilement quels sont les personnages susceptibles de déclencher des pièges, ceux qui peuvent repérer la présence d'ennemis cachés et quels membres du groupe se trouvent près de ces ennemis quand un combat éclate.

Un personnage peut occuper la ligne de front, la ou les lignes intermédiaires ou la ligne arrière. Les personnages sur la ligne de front ou arrière doivent avoir suffisamment de place pour se déplacer côte à côte. Quand cet espace est insuffisant, l'ordre de marche doit être modifié, le plus souvent en déplaçant des personnages sur une ligne intermédiaire.

Moins de trois lignes. Un groupe d'aventuriers qui établit un ordre de marche avec deux lignes seulement positionne ses membres sur les lignes de front et arrière. S'il n'y a qu'une seule ligne, on considère que c'est une ligne de front.

Déplacement furtif

Les personnages peuvent se déplacer discrètement s'ils adoptent un rythme de marche lent. Tant qu'ils ne traversent pas une zone complètement dégagée, ils peuvent tenter de surprendre ou d'éviter discrètement des créatures préalablement repérées. Vous trouverez les règles concernant les tentatives pour se cacher au chapitre 7 « Utiliser les valeurs de caractéristiques ».

Repérer des menaces

Utilisez les valeurs passives de Sagesse (Perception) des personnages pour déterminer si un (ou plusieurs) membre du groupe repère une menace cachée. Le MD peut décider que seuls les personnages situés sur une ligne donnée ont la possibilité de repérer une menace. Par exemple, alors que les personnages explorent un dédale de tunnels, le MD peut décider que seuls les personnages sur la ligne arrière ont une chance d'entendre ou de repérer une créature furtive qui suit leur groupe, et que ceux situés sur les lignes de front et intermédiaires ne le peuvent pas.

Les personnages qui marchent en adoptant un rythme rapide subissent un malus de -5 à leur valeur passive de Sagesse (Perception) pour repérer des menaces cachées.

Rencontre avec des créatures. Si le MD détermine que les aventuriers rencontrent des créatures au cours de leur trajet, c'est aux deux groupes de décider comment réagir. L'un ou l'autre des groupes peut passer à l'attaque, entamer une conversation, s'enfuir ou attendre de voir ce que va faire son vis-à-vis.

Surprendre des adversaires. Lors d'une rencontre avec un groupe ou une créature hostile, c'est le MD qui détermine si les aventuriers ou leurs ennemis peuvent être surpris quand le combat éclate. Vous trouverez plus d'information sur la surprise dans le chapitre 9.

Autres activités

Les personnages qui se consacrent à d'autres tâches ne peuvent pas surveiller efficacement les environs quand leur groupe se déplace. Leur valeur passive de Sagesse (Perception) ne contribue pas aux chances qu'a leur groupe de repérer des menaces cachées. Un personnage qui n'est pas en train de surveiller les alentours peut se consacrer à l'une des tâches suivantes à la place, ou à d'autres activités si le MD le lui permet.

S'orienter. Le personnage peut faire son possible pour que son groupe ne se perde pas. Il effectue alors un test de Sagesse (Survie) quand le MD le lui demande (le *Guide du Maître* fournit les règles qui permettent de déterminer dans quelles circonstances un groupe peut se perdre).

Dessiner une carte. Le personnage peut dessiner une carte pour suivre la progression de son groupe et l'aider à retrouver son chemin s'il se perd. Aucun test n'est requis.

Pister. Un personnage peut suivre les traces d'une créature en effectuant un test de Sagesse (Survie) quand le MD le lui demande (le *Guide du Maître* fournit les règles concernant le pistage).

Chercher de la nourriture. Le personnage peut rester à l'affût de toute source de nourriture et d'eau, en effectuant un test de Sagesse (Survie) quand le MD le lui demande (le *Guide du Maître* fournit les règles concernant la recherche de nourriture).

L'environnement

Par définition, une aventure consiste à explorer des endroits sombres, dangereux et pleins de mystères. Les règles présentées dans cette section traitent des principales interactions entre les aventuriers et leur environnement dans de tels endroits. Vous trouverez dans le *Guide du Maître* des règles concernant des situations moins fréquentes.

Chute

Un des accidents les plus courants qui touche les aventuriers est une chute d'une hauteur importante. Une créature subit 1d6 dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. À moins qu'elle ait réussi à éviter les dégâts infligés par la chute, la créature termine celle-ci à terre.

Suffoquer

Une créature peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (30 secondes au minimum).

Quand une créature n'a plus d'air ou est en train d'étouffer, elle peut survivre un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (1 round au minimum). Au début du round suivant, son nombre de points de vie est réduit à 0 et elle se trouve à l'agonie. Elle ne peut pas regagner de points de vie ou être stabilisée tant qu'elle ne peut pas respirer.

Séparer le groupe

Il est parfois cohérent que les aventuriers d'un groupe se séparent, surtout s'ils veulent que certains d'entre eux partent en éclaireurs. Vous pouvez former plusieurs groupes qui se déplacent à des vitesses différentes. Chaque groupe possède ses propres lignes de front, intermédiaires et arrière.

L'inconvénient de cette tactique, c'est que chaque petit groupe sera plus vulnérable aux attaques. L'avantage, c'est qu'un petit groupe de personnages discrets qui se déplacent lentement a plus de chances de se faufiler près d'ennemis sans se faire remarquer, ce qui ne sera sans doute pas le cas des personnages plus maladroits. Un roublard et un moine qui se déplacent en adoptant un rythme lent seront bien plus difficiles à repérer s'ils laissent derrière eux leur ami paladin nain.

Par exemple, une créature avec une Constitution de 14 peut retenir sa respiration pendant 3 minutes. Si elle commence à suffoquer, elle dispose de deux rounds pour trouver de l'air avant de tomber à 0 point de vie.

Vision et lumière

Les tâches fondamentales qu'un personnage accomplit lors d'une aventure (repérer des dangers, trouver des objets cachés, frapper un ennemi en combat, lancer un sort contre une cible donnée, pour n'en citer que quelques-unes) reposent essentiellement sur sa capacité à voir son environnement. Les ténèbres et autres effets qui réduisent la visibilité peuvent donc s'avérer extrêmement gênants.

Dans une zone donnée, la visibilité d'un personnage peut être réduite ou nulle. Dans une zone de **visibilité réduite** (faiblement éclairée ou envahie d'une brume légère ou de végétation clairsemée, par exemple), les créatures sont désavantagées lors des tests de Sagesse (Perception) liés à la perception visuelle.

Dans une zone de **visibilité nulle** (plongée dans l'obscurité ou envahie d'un brouillard épais ou d'une végétation dense, par exemple), le champ de vision d'un personnage est entièrement bloqué. On considère qu'une créature qui se trouve dans une zone de visibilité nulle se trouve dans l'état spécial aveuglé (voir l'annexe A).

De la présence ou l'absence de lumière dans un environnement découlent trois catégories d'illumination : la lumière vive, la lumière faible et les ténèbres.

Avec une **lumière vive**, la plupart des créatures voient normalement. Même quand le temps est couvert, la lumière est considérée comme vive. C'est également le cas des zones éclairées par des torches, des feux ou d'autres sources de lumière qui illuminent un périmètre donné.

La **lumière faible**, appelée aussi pénombre, crée une zone de visibilité réduite. Une zone faiblement illuminée se situe généralement entre une zone de lumière vive, fournie par une torche, par exemple, et les ténèbres qui se trouvent au-delà. La lumière de l'aube et du crépuscule est aussi considérée comme faible, de même que la lumière émise par une pleine lune particulièrement brillante.

Les **ténèbres** créent une zone de visibilité nulle. Les personnages se retrouvent dans les ténèbres quand ils sont à l'extérieur en pleine nuit (y compris lors de la plupart des nuits éclairées par la lune), quand ils arpentent les confins d'un donjon ou d'une chambre souterraine sans source de lumière ou quand ils se trouvent dans une zone de ténèbres magiques.

Vision aveugle

Une créature dotée de la vision aveugle est capable de percevoir son environnement sur une certaine distance par un moyen autre que la perception visuelle. Certaines créatures dépourvues d'yeux, telles que les vases, possèdent ce sens.



C'est également le cas des créatures dotées de la capacité d'écholocalisation ou de sens particulièrement aiguisés, comme les chauves-souris et les dragons véritables.

Vision dans le noir

Dans les mondes de D&D, de nombreuses créatures, surtout celles qui vivent sous terre, ont la capacité de voir dans le noir. Sur une certaine distance, une créature dotée de la vision dans le noir peut voir dans une zone faiblement éclairée comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive et dans les ténèbres comme s'il s'agissait d'une zone faiblement éclairée. Les zones de ténèbres ne sont donc pour elle que des zones de visibilité réduite. Une telle créature ne peut cependant pas distinguer les couleurs dans les ténèbres, seulement des nuances de gris.

Vision parfaite

Une créature dotée de la vision parfaite peut, sur une certaine distance, voir parfaitement dans les ténèbres et les ténèbres magiques. Elle peut également voir les créatures et les objets invisibles, détecter à coup sûr les illusions visuelles et réussir automatiquement son jet de sauvegarde contre celles-ci, percevoir la forme d'origine d'un métamorphe ou d'une créature transformée par magie et voir dans le plan éthéré.

Boire et manger

Les personnages privés de nourriture ou d'eau subissent les effets de l'épuisement (voir l'annexe A). Une créature ne peut quitter l'état spécial d'épuisement causé par le manque de nourriture ou d'eau que si elle mange et boit en quantité suffisante.

Nourriture

Un personnage a besoin de 500 grammes de nourriture par jour. Il peut se rationner en ne mangeant que des demi-portions. Manger 250 grammes de nourriture par jour revient à passer une demi-journée sans manger.

Un personnage peut jeûner pendant un nombre de jours égal à 3+ son modificateur de Constitution (avec un minimum de 1). Au-delà de cette limite, le personnage gagne un niveau d'épuisement à la fin de chaque nouvelle journée de jeûne.

Il suffit de manger normalement pendant une journée pour remettre le compteur de journées de jeûne à zéro.

Eau

Un personnage a normalement besoin de boire 3,5 litres d'eau par jour, ou 7 litres par temps chaud. Un personnage qui ne boit que la moitié de cette quantité doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour éviter de gagner un niveau d'épuisement à la fin de la journée. Si le personnage ne peut pas boire cette quantité minimum d'eau, il gagne automatiquement un niveau d'épuisement à la fin de la journée. Si le personnage possède déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, il gagne deux niveaux d'épuisement au lieu d'un seul.

Interagir avec des objets

Il est généralement assez simple de gérer l'interaction d'un personnage avec les objets de son environnement dans le cadre du jeu. Le joueur décrit au MD ce que fait son personnage, comme actionner un levier, et le MD lui décrit ce qui se passe, le cas échéant.

Par exemple, un personnage peut décider d'actionner un levier qui peut, à son tour, déclencher l'inondation d'une pièce, l'ouverture d'une herse ou d'une porte secrète dans un mur à proximité. Par contre, si le levier est bloqué par la rouille, le personnage devra peut-être appliquer une force suffisante pour le faire bouger. Dans ce cas, le MD peut lui demander de faire un test de Force pour voir s'il parvient à actionner le levier. Le MD détermine le DD de ce test en fonction de la difficulté de l'action.

Les personnages peuvent aussi utiliser leurs armes et leurs sorts pour endommager des objets. Les objets sont immunisés aux dégâts psychiques et ceux causés par le poison, mais ils sont aussi sensibles aux attaques physiques et magiques que la plupart des créatures. Le MD détermine la classe d'armure et le nombre de points de vie d'un objet et décide si certains objets ont une résistance ou une immunité qui les protège de certaines attaques (il peut être difficile de trancher une corde avec une massue, par exemple). Les objets ratent automatiquement leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité et ils sont immunisés contre les effets autorisant d'autres types de sauvegardes. Un objet se brise quand son nombre de points de vie est réduit à 0.

Un personnage peut aussi faire un test de Force pour tenter de briser un objet. C'est au MD de déterminer le DD d'un tel test.

Interactions sociales

Explorer des donjons, surmonter des obstacles et tuer des monstres sont des éléments essentiels des aventures de D&D, mais c'est également le cas des interactions sociales que les aventuriers engagent avec les divers habitants de leur monde. Il existe de nombreux types d'interactions sociales. Vous pouvez tenter de convaincre un voleur sans scrupules d'avouer un méfait ou de flatter un dragon afin qu'il vous épargne. Dans le cadre de ces interactions, le MD joue le rôle de tous les personnages qui ne sont incarnés par aucun joueur à sa table de jeu. On appelle ces personnages des **personnages non-joueurs** (PNJ).

En règle générale, l'attitude d'un PNJ à votre encontre est amicale, indifférente ou hostile. Les PNJ amicaux sont disposés à vous aider et les PNJ hostiles tentent de vous mettre des bâtons dans les roues. Bien entendu, il est plus facile d'obtenir ce que vous voulez d'un PNJ amical.

Les interactions sociales présentent deux aspects principaux : le roleplay et les tests de caractéristiques.

Roleplay

Le roleplay consiste à incarner un rôle. Dans ce jeu, c'est *vous*, le joueur, qui déterminez ce que pense votre personnage, comment il agit et ce qu'il dit.

Le roleplay intervient dans tous les aspects du jeu, mais il prend tout son sens lors des interactions sociales. Les excentricités, les manies et la personnalité de votre personnage ont une influence sur la façon dont se déroulent ces interactions.

Il existe deux façons d'incarner votre personnage : le roleplay descriptif ou le roleplay actif. Les joueurs combinent généralement ces deux styles de jeu. À vous de trouver la combinaison qui vous convient le mieux.

Roleplay descriptif

Le roleplay descriptif consiste à décrire au MD et aux autres joueurs les paroles et les actions de votre personnage. En vous représentant mentalement votre personnage, vous racontez à tous les participants au jeu ce que fait votre personnage et comment il le fait.

Par exemple, Chris incarne Tordek le nain. Tordek est irascible et juge les elfes de Bois voilé responsables des malheurs de sa famille. Dans une taverne, un odieux ménestrel elfe s'assoit à la table de Tordek et tente d'engager la conversation avec lui.

Chris dit : « Tordek crache par terre, grommelle une insulte à l'intention du barde et se dirige d'un pas lourd vers le bar. Il prend place sur un tabouret et lui lance un regard noir avant de commander un autre verre. »

Dans cet exemple, Chris a exprimé l'humeur de Tordek, ce qui permet au MD d'avoir une bonne idée des actions et de l'attitude de son personnage.

Quand vous jouez dans le style descriptif, gardez les éléments suivants en tête :

- Décrivez les émotions et le comportement de votre personnage.
- Concentrez-vous sur les intentions de votre personnage et sur la façon dont les autres les perçoivent.
- N'hésitez pas à embellir comme vous l'entendez vos descriptions.

Ne vous souciez pas de la justesse de vos propos. Imaginez comment réagirait votre personnage dans une situation donnée et décrivez ce qui vous vient à l'esprit.

Roleplay actif

Si le style descriptif permet de raconter à votre MD et à vos compagnons de jeu ce que pense et fait votre personnage, le style actif le leur *montre*.

Quand vous jouez dans le style actif, vous parlez comme le fait votre personnage, un peu comme un acteur qui incarne un rôle. Vous pouvez même reproduire les mouvements et le langage corporel de votre personnage. Cette approche est plus immersive que le style descriptif, même s'il vous faut toujours décrire les éléments qui ne peuvent raisonnablement pas être mimés.

Revenons à l'exemple de Chris, qui incarne Tordek. Voici comment la même scène pourrait se dérouler si Chris joue selon le style actif :

Chris parle comme le ferait Tordek et prend donc une voix grave et rauque : « Je me demandais pourquoi l'odeur était brusquement devenue insupportable, ici. Si j'avais voulu entendre ta voix, je t'aurais cassé le bras pour me délecter de tes cris. » En reprenant sa voix normale, Chris ajoute : « Je me lève en lançant un regard noir à l'elfe et je me dirige vers le bar. »

Conséquences du roleplay

Le MD se sert des actions et du comportement de votre personnage pour déterminer la réaction d'un PNJ. Un PNJ couard craque si on le menace violemment. Un nain entêté refuse de se faire harceler par quiconque. Un dragon vaniteux succombe à toutes les flatteries.

Lors d'une interaction avec un PNJ, prêtez attention à la description de son humeur, à ses prises de paroles et à sa personnalité. Vous pourrez peut-être vous faire une idée de ses traits de personnalité, de ses idéaux, de ses défauts et de ses liens pour les exploiter afin d'influencer son attitude.

Dans D&D, les interactions sont très semblables à celles qui se déroulent dans la vraie vie. Si vous offrez aux PNJ ce qu'ils veulent, si vous les menacez d'une chose qu'ils craignent ou savez exploiter leurs sentiments et leurs attentes, vous pourrez obtenir presque tout par la parole. Par contre, si vous insultez un guerrier orgueilleux ou dites du mal des alliés d'un noble, vos efforts pour convaincre ou tromper ce personnage risquent de tourner court.

Tests de caractéristiques

En plus du roleplay, les tests de caractéristiques sont essentiels pour déterminer le résultat d'une interaction.

Vos efforts de roleplay peuvent modifier l'attitude d'un PNJ mais la chance peut toujours intervenir dans ce genre de situations. Par exemple, votre MD peut vous demander un test de Charisme quand il le souhaite lors d'une interaction s'il veut que le hasard joue un rôle dans les réactions d'un PNJ. D'autres tests peuvent s'avérer appropriés dans certaines situations, à l'appréciation du MD.

Pensez aux compétences que vous maîtrisez quand vous prévoyez d'interagir avec un PNJ et mettez toutes les chances de votre côté en adoptant une approche qui repose sur vos meilleures compétences et vos bonus. Si le groupe souhaite tromper un garde pour qu'il le laisse entrer dans un château, le roublard qui maîtrise la Supercherie est tout désigné pour engager la conversation. Le clerc qui maîtrise la Persuasion sera plus indiqué pour mener une négociation permettant de libérer un otage.

Repos

Les aventuriers ont beau être des héros, ils ne peuvent pas passer chaque heure d'une journée à explorer, interagir socialement ou combattre. Ils doivent se reposer, prendre le temps de dormir et manger, soigner leurs blessures, reposer leur esprit pour pouvoir lancer des sorts et plus généralement se préparer à la suite de leurs aventures.

Les aventuriers, comme les autres créatures, peuvent prendre des périodes de court repos pendant une journée et une période de long repos à la fin de celle-ci.

Court repos

Un court repos est une période de repos d'au moins 1 heure pendant laquelle un personnage ne fait rien de plus fatigant que de manger, boire, lire et panser ses blessures.

À la fin d'une période de court repos, un personnage peut lancer un ou plusieurs dés de vie, le nombre maximum de dés étant égal à son niveau. Pour chaque dé de vie utilisé ainsi, le joueur lance un dé et ajoute au résultat le modificateur de Constitution de son personnage. Ce dernier regagne un nombre de points de vie égal à ce total (avec un minimum de 0). Le joueur peut choisir de dépenser un dé de vie supplémentaire après chaque jet. Un personnage regagne une partie des dés de vie dépensés après un long repos, comme expliqué ci-dessous.

Long repos

Un long repos est une période de repos d'au moins 8 heures, pendant laquelle un personnage dort pendant au moins 6 heures et fait des activités peu fatigantes (comme lire, parler, manger, ou monter la garde) pendant 2 heures au maximum. Si cette période de repos est interrompu par un temps d'activité soutenue (au moins 1 heure passée à marcher, se battre, lancer des sorts, ou toute autre activité similaire lors d'une aventure), les personnages doivent recommencer la période de repos du début pour en recevoir les bénéfices.

À la fin d'un long repos, un personnage récupère tous ses points de vie perdus. Il récupère aussi une partie de ses dés de vie dépensés, jusqu'à un maximum égal à la moitié de son nombre total de dés de vie (avec un minimum d'un dé). Par exemple, si un personnage a huit dés de vie, il peut récupérer un maximum de quatre dés de vie dépensés à la fin d'un long repos.

Un personnage ne peut profiter des bénéfices d'un long repos qu'une fois par période de 24 heures et pour cela, il doit avoir au moins 1 point de vie au début de cette période de repos.

Entre les aventures

Entre deux excursions dans des donjons et combats contre des forces maléfiques, les aventuriers ont besoin de temps pour se reposer, récupérer et se préparer à leur prochaine aventure. De nombreux aventuriers mettent aussi ce temps à profit pour faire d'autres choses, comme fabriquer des armes et des armures, faire des recherches ou dépenser leur or durement gagné.

Dans certains cas, le temps passe sans qu'aucun évènement significatif ne se produise. Au début d'une nouvelle aventure, le MD peut ainsi simplement déclarer qu'un certain temps s'est

écoulé et vous permet de décrire de manière succincte comment votre personnage s'est occupé. Le MD peut aussi décider de noter combien de temps s'est écoulé pour suivre le déroulé d'évènements qui peuvent se produire sans que vous en soyez conscient.

Dépenses et train de vie

Entre deux aventures, vous choisissez un train de vie particulier et devez dépenser l'argent nécessaire pour le mener, ainsi que cela est décrit dans le chapitre 5.

Si adopter un train de vie particulier n'a pas, en soi, énormément d'influence sur votre personnage en tant que tel, cela peut néanmoins affecter la manière dont les individus et les groupes interagissent avec vous. Par exemple, vous pourrez plus facilement influencer les nobles de la ville en menant un train de vie aristocratique plutôt qu'en vivant dans la pauvreté.

Activités en périodes d'intermède

Entre deux aventures, le MD peut vous demander comment s'occupe votre personnage. Les périodes d'intermède ont une durée variable, mais chaque activité que vous entreprenez requiert un certain nombre de jours pour être menée à son terme, ce qui est une condition indispensable si vous voulez en tirer un quelconque bénéfice. Pour qu'une journée passée à mener une activité donnée soit prise en compte, vous devez y consacrer au moins 8 heures par jour. Par contre, ces journées n'ont pas besoin d'être consécutives. Si vous avez devant vous plus que le minimum de temps requis, vous pouvez continuer la même activité ou en commencer une autre.

Pendant les périodes d'intermède, vous pouvez faire autre chose que les activités présentées ci-dessous. Si vous voulez que votre personnage entreprenne une activité autre que celles présentées ici, discutez-en avec votre MD.

Artisanat

Vous pouvez fabriquer des objets non-magiques, y compris de l'équipement d'aventurier et des œuvres d'art. Pour cela, vous devez maîtriser les outils permettant de fabriquer les objets que vous voulez créer (généralement des outils d'artisan). Vous pouvez aussi avoir besoin de matériaux spéciaux ou d'accéder à un lieu spécifique. Par exemple, si vous maîtrisez les outils de forgeron, vous devez aussi avoir accès à une forge pour fabriquer une épée ou une armure.

Pendant la période d'intermède, chaque jour que vous consacrez à la fabrication d'objets vous permet de créer un ou plusieurs objets d'une valeur totale de 5 po en utilisant des matériaux de construction dont le coût est égal à la moitié de la valeur de l'objet que vous fabriquez. Si vous voulez fabriquer un objet dont la valeur marchande dépasse 5 po, vous avancez dans sa réalisation par tranche de 5 po par jour jusqu'à atteindre l'équivalent du prix de l'objet. Par exemple, un harnois (d'une valeur de 1 500 po) vous prendra 300 jours de construction si vous y travaillez seul.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour fabriquer un unique objet, dans la mesure où chaque personnage qui participe à cet effort commun maîtrise les outils adéquats et que tous les personnages travaillent dans un même lieu. Chaque personnage contribue à raison de 5 po par jour passé à aider à la fabrication. Par exemple, trois personnages maîtrisant chacun les outils appropriés et travaillant dans un même lieu peuvent fabriquer un harnois en 100 jours pour un coût total de 750 po.

Pendant qu'un personnage est occupé à fabriquer des objets, il peut mener un train de vie modeste sans avoir à payer 1 po par jour ou un train de vie confortable à la moitié du coût normal (voir le chapitre 5 pour plus d'informations sur les dépenses liées au train de vie).

Exercer une profession

Entre deux aventures, vous pouvez travailler, ce qui vous permet de mener un train de vie modeste sans avoir à payer 1 po par jour (voir le chapitre 5 pour plus d'informations sur les dépenses liées au train de vie). Vous ne bénéficiez plus de cet avantage si vous cessez cette activité.

Si vous êtes membre d'une organisation qui peut vous fournir un emploi, comme un temple ou une guilde de voleurs, vous gagnez assez d'argent pour mener un train de vie confortable. Si vous maîtrisez la compétence Représentation et l'utilisez pendant vos périodes d'intermède, vos gains vous permettent de mener un train de vie riche.

Récupérer

Vous pouvez utiliser une période d'intermède entre deux aventures pour vous remettre d'une blessure, d'une maladie ou d'un empoisonnement.

Après trois jours passés à récupérer, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. S'il réussit, vous avez le choix entre l'un des effets suivants :

- Supprimez un effet qui vous empêche de regagner des points de vie.
- Pendant les prochaines 24 heures, vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre une maladie ou un poison dont vous subissez actuellement les effets.

Faire des recherches

Le temps libre dont vous disposez entre deux aventures est l'occasion rêvée de faire des recherches et d'en apprendre plus sur certains mystères rencontrés lors de la campagne. Faire des recherches peut consister à consulter des livres poussiéreux et de fragiles parchemins dans une bibliothèque, mais aussi à offrir des tournées dans les tavernes afin de délier les langues et d'apprendre les rumeurs et les potins de la région où vous vous trouvez.

Quand vous entamez vos recherches, le MD détermine si vous pouvez trouver l'information que vous cherchez, combien de temps cela vous prendra et si vos recherches sont soumises à certaines conditions (comme trouver un individu, un livre ou un lieu spécifique). Le MD peut aussi vous demander de faire un ou plusieurs tests de caractéristiques, comme un test d'Intelligence (Investigation) pour trouver des indices qui vous mettent sur la bonne voie ou un test de Charisme (Persuasion) pour obtenir l'aide de quelqu'un. Une fois ces conditions remplies, vous trouvez l'information recherchée si celle-ci est disponible.

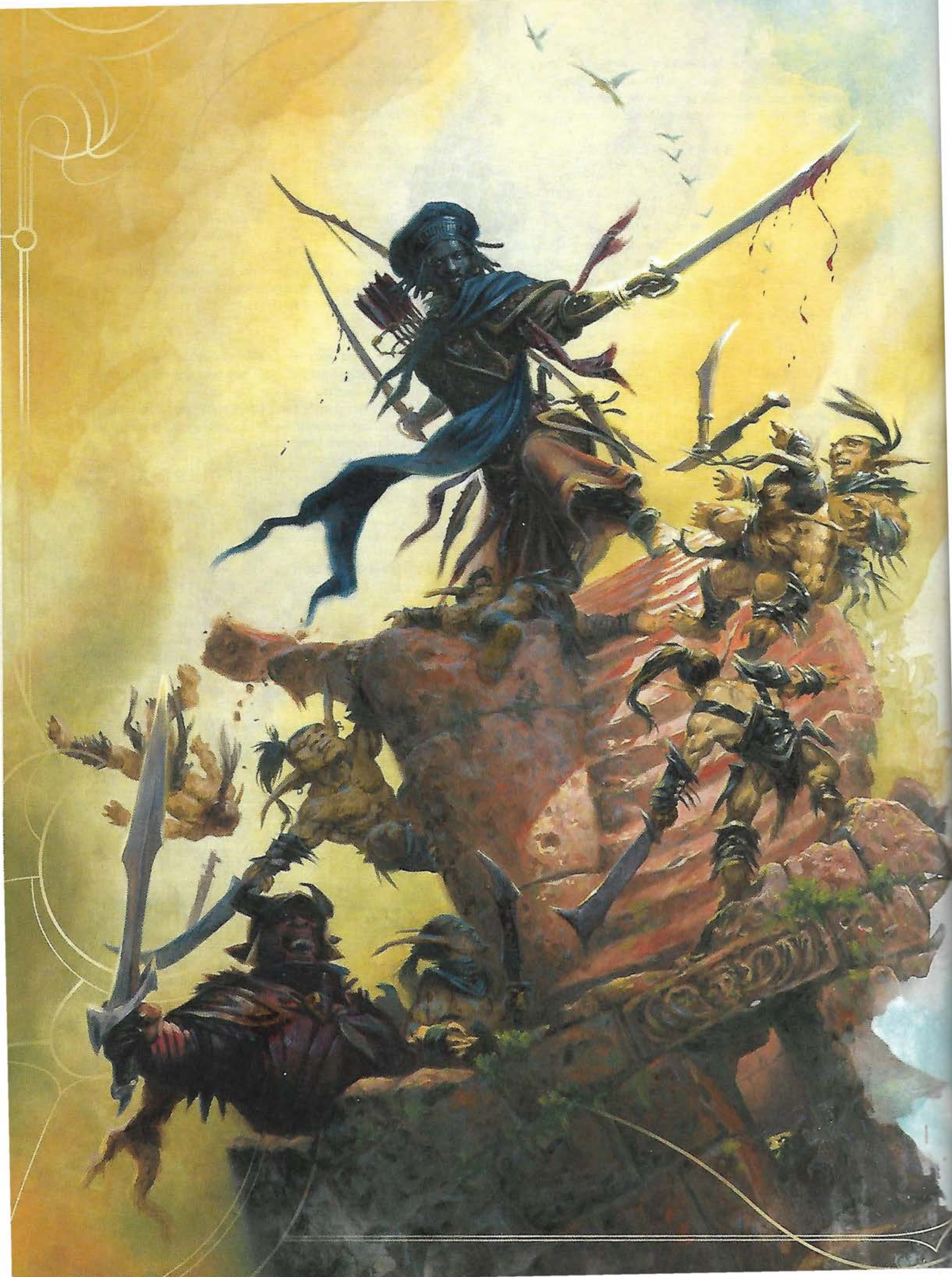
Pour chaque jour passé en recherches, vous devez dépenser 1 po pour couvrir vos dépenses. Cette somme s'ajoute aux dépenses liées à votre train de vie (comme indiqué dans le chapitre 5).

Se former

Vous pouvez utiliser votre temps libre entre deux aventures pour apprendre une nouvelle langue ou la maîtrise de nouveaux outils. Votre MD peut aussi vous proposez d'autres options de formation.

Avant tout, vous devez trouver quelqu'un qui accepte de vous former. Le MD détermine combien de temps cela prend et si vous devez faire un ou plusieurs tests de caractéristiques.

Votre formation dure 250 jours et vous coûte 1 po par jour. Après avoir passé le temps requis et payé votre dû, vous connaissez une nouvelle langue ou obtenez la maîtrise d'un nouvel outil.



Chapitre 9 : Combat

Le fracas d'une épée contre un bouclier. L'horrible grincement produit par des griffes monstrueuses qui déchirent une armure. L'éclat de lumière vive quand une boule de feu apparaît entre les doigts d'un magicien. L'odeur caractéristique du sang, plus forte que l'ignoble puanteur des monstres. Les rugissements de fureur, les cris de triomphe, les plaintes de douleur. Les combats de D&D sont chaotiques, mortels et captivants.

Vous trouverez dans ce chapitre les règles dont vous avez besoin lorsque vos personnages affrontent des monstres, que ce soit lors d'une brève escarmouche ou d'un conflit prolongé, dans un donjon ou sur un champ de bataille. Les règles présentées dans ce chapitre s'adressent à vous, en tant que joueur ou maître du donjon. Le MD contrôle la totalité des monstres et des personnages non-joueurs participant au combat, et chaque joueur contrôle un aventurier. Le mot « vous » peut également désigner le personnage ou le monstre que vous contrôlez.

Ordre de combat

Un combat typique est la brutale rencontre de deux camps opposés, un tourbillon de violence fait de coups, de feintes, de parades entre des adversaires toujours en mouvement, pendant que les sorts fusent. Dans le cadre du jeu, le chaos du combat suit un cycle de rounds et de tours. Un **round** est une période de 6 secondes dans le monde du jeu. Pendant un round, chaque créature qui participe au combat se voit attribuer un **tour**. L'ordre des tours est déterminé au début d'un combat par les jets d'initiative de toutes les créatures participantes. Une fois que chaque créature a agi lors de son tour, si aucun des groupes n'a vaincu l'autre, un nouveau round commence et le combat se poursuit.

Surprise

Un groupe d'aventuriers se faufile jusqu'à un camp de bandits et bondit d'entre les arbres pour les attaquer. Un cube gélatineux glisse dans le couloir d'un donjon sans que les aventuriers ne le remarquent, jusqu'à ce qu'il engloutisse l'un deux. Dans chacune de ces situations, l'un des deux partis est surpris par l'autre.

Le MD détermine qui est susceptible d'être pris par surprise. Si aucun des deux camps ne cherche à être discret, chacun a automatiquement conscience de la présence de l'autre. Sinon, le MD compare les résultats des tests de Dextérité (Discrétion) de toutes les créatures qui se cachent avec la valeur passive de Sagesse (Perception) de toutes les créatures adverses. Tout personnage ou monstre qui ne remarque pas une menace est surpris au début de la rencontre.

Si vous êtes surpris, vous ne pouvez pas vous déplacer ou accomplir d'action lors de votre premier tour de combat et vous ne pouvez pas non plus effectuer de réaction jusqu'à la fin de ce tour. Il se peut qu'un seul membre d'un groupe soit surpris et pas les autres.

Le combat pas à pas

1. **Déterminez la surprise.** Le MD détermine si un ou plusieurs des participants au combat sont surpris.
2. **Déterminez les positions.** Le MD décide où tous les personnages et les monstres se situent. En fonction de la position des aventuriers (leur ordre de marche ou l'endroit où ils ont indiqué se trouver dans une pièce ou un autre lieu), le MD détermine où se trouvent leurs adversaires, à quelle distance et dans quelle direction.
3. **Effectuez les jets d'initiative.** Tous les participants au combat font un jet d'initiative pour déterminer l'ordre des tours de chaque combattant.
4. **Jouez les tours.** Chaque créature qui participe à la bataille agit à son tour, en fonction de l'ordre déterminé par les jets d'initiative.
5. **Commencez un nouveau round.** Quand tous les participants au combat ont agi, le round prend fin. Répétez la quatrième étape jusqu'à la fin du combat.

Initiative

L'initiative permet de déterminer l'ordre des tours pendant un combat. Au début du combat, chaque participant fait un test de Dextérité afin de déterminer sa place dans l'ordre d'initiative. Le MD lance un seul dé pour un groupe de créatures identiques, de sorte que tous les membres de ce groupe agissent en même temps.

Le MD classe les combattants en fonction de leur résultat à ce test de Dextérité, en commençant par celui qui a obtenu le résultat le plus élevé et en terminant par celui dont le résultat est le moins élevé. C'est dans cet ordre, appelé ordre d'initiative, que les combattants agiront à chaque round. L'ordre d'initiative reste le même d'un round à l'autre.

En cas d'égalité, s'il s'agit de créatures contrôlées par le MD, il choisit quelle créature agira avant l'autre. Si l'égalité concerne les joueurs, c'est à eux de décider quel personnage agira le premier. Si un monstre et le personnage d'un joueur sont à égalité, le MD peut décider de l'ordre. Le MD peut aussi décider que les personnages et monstres à égalité lancent un nouveau d20. Dans ce cas, cas la créature qui obtient le résultat le plus élevé agira avant l'autre.

Votre tour

Pendant votre tour, vous pouvez vous **déplacer** d'une distance égale à votre vitesse et **accomplir une action**. C'est à vous de décider si vous voulez d'abord vous déplacer ou agir. Votre vitesse – parfois appelée vitesse de déplacement – est indiquée sur votre feuille de personnage.

Les actions les plus courantes que vous pouvez accomplir sont décrites dans la section « Actions en combat », plus loin dans ce chapitre. Certaines aptitudes de classes ou autres capacités vous donnent accès à des actions supplémentaires.

Vous trouverez dans la section « Déplacement et position », plus loin dans ce chapitre, les règles de déplacement.

Vous pouvez décider de ne pas vous déplacer, de ne pas faire d'action, voire de ne rien faire pendant votre tour. Si vous ne savez pas quoi faire pendant votre tour, songez aux actions esquiver ou se préparer décrites dans la section « Actions en combat ».

Actions bonus

Plusieurs aptitudes de classe, sorts et autres pouvoirs vous permettent d'accomplir une action supplémentaire, appelée action bonus, lors de votre tour. L'aptitude ruse, par exemple, permet à un roublard d'accomplir une action bonus. Vous ne pouvez accomplir d'action bonus que si un pouvoir spécial, un sort ou une aptitude stipule que vous pouvez accomplir quelque chose par une action bonus. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas accomplir d'action bonus.

Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action bonus pendant votre tour. Vous devez donc choisir quelle action bonus accomplir si vous avez le choix entre plusieurs.

Vous choisissez quand accomplir une action bonus pendant votre tour, sauf si le moment où elle doit être accomplie est précisé dans son descriptif. Tout effet qui vous empêche d'accomplir des actions vous empêche également d'accomplir des actions bonus.

Autres activités pendant votre tour

Pendant votre tour, vous pouvez faire de nombreuses choses qui ne nécessitent ni action ni déplacement de votre part. Vous pouvez par exemple communiquer, dans la mesure du possible, par phrases brèves ou par gestes.

Vous pouvez aussi interagir avec un objet ou un élément de l'environnement, soit pendant votre déplacement, soit pendant votre action. Par exemple, vous pouvez ouvrir une porte pendant que vous vous déplacez en direction d'un ennemi ou vous pouvez dégainer votre arme pendant l'action que vous utilisez pour attaquer.

Vous devez cependant utiliser une action si vous voulez interagir avec un second objet. Pour utiliser certains objets magiques et autres objets spéciaux, vous devrez toujours utiliser une action. Dans ces cas-là, c'est indiqué dans leur description.

Le MD peut vous demander d'utiliser une action pour n'importe laquelle de ces activités si elle réclame une attention particulière ou si vous vous trouvez confronté à un obstacle inhabituel. Par exemple, le MD peut raisonnablement vous demander d'utiliser une action pour forcer une porte coincée ou pour tourner la manivelle qui abaissera un pont-levis.

Réactions

Certains pouvoirs spéciaux, sorts ou situations permettent à votre personnage d'accomplir une action spéciale appelée réaction. Une réaction est une réponse instantanée déclenchée par un stimulus pouvant se produire pendant votre tour ou celui d'une autre créature. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans ce chapitre, est la réaction la plus courante.

Quand vous effectuez une réaction, vous ne pouvez pas réagir de nouveau avant le début de votre prochain tour. Si la réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci finit son tour normalement après la résolution de la réaction.

Déplacement et position

Au cours d'un combat, les personnages et les monstres sont constamment en mouvement et utilisent souvent leur déplacement ou leur position pour tenter de prendre l'avantage sur leurs adversaires.

Lors de votre tour, vous pouvez vous déplacer sur une distance inférieure ou égale à votre vitesse. Dans les limites de votre vitesse, vous pouvez parcourir la distance de votre choix pendant votre tour en suivant les règles présentées ici.

Au cours de votre déplacement, vous pouvez sauter, escalader et nager. Ces différents modes de déplacement peuvent être combinés avec la marche ou constituer l'ensemble de votre déplacement. Quelle que soit la manière dont vous vous déplacez, vous devez déduire de votre vitesse la distance utilisée par chacun de vos modes de déplacement jusqu'à ce que vous n'ayez plus de vitesse ou que vous ayez décidé de vous arrêter.

La section « Types de déplacements spéciaux » du chapitre 8 décrit les spécificités des sauts, de l'escalade et de la nage.

Interagir avec les objets de votre environnement

Voici quelques exemples du genre de choses que vous pouvez accomplir au cours de votre déplacement et de votre action :

- dégainer ou rengainer une épée
- ouvrir ou fermer une porte
- sortir une potion de votre sac à dos
- ramasser une hache par terre
- prendre une babiole posée sur une table
- retirer un anneau de votre doigt
- enfourner de la nourriture dans votre bouche
- planter une bannière dans le sol
- sortir quelques pièces de monnaie de votre bourse de ceinture
- boire toute la bière que contient votre chope
- actionner un levier ou un interrupteur
- retirer une torche de son support
- prendre un livre posé sur une étagère à portée de main
- éteindre une petite flamme
- enfiler un masque
- tirer la capuche de votre manteau de façon à dissimuler votre visage
- plaquer votre oreille contre une porte
- donner un coup de pied dans une petite pierre
- tourner une clé dans une serrure
- sonder le sol avec une perche de 3 mètres
- tendre un objet à un autre personnage

Fragmenter votre déplacement

Pendant votre tour, vous pouvez fragmenter votre déplacement et utiliser une partie de votre vitesse avant votre action et le reste après celle-ci. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 mètres, vous pouvez choisir de vous déplacer de 3 mètres, faire une action, puis utiliser les 6 mètres de déplacement qui vous restent.

Se déplacer entre les attaques

Si vous faites une action qui vous permet de porter plusieurs attaques avec une arme, vous pouvez fragmenter encore plus votre déplacement et vous déplacer entre ces attaques. Par exemple, un guerrier qui a une vitesse de 7,50 mètres et qui peut porter deux attaques grâce à l'aptitude attaque supplémentaire peut se déplacer de 3 mètres, porter sa première attaque, se déplacer de 4,50 mètres supplémentaires et porter sa seconde attaque.

Utiliser différentes vitesses

Si vous disposez de plusieurs types de vitesses, comme une vitesse au sol et une vitesse en vol, vous pouvez alterner les deux lors de votre déplacement. Chaque fois que vous passez d'un type de vitesse à l'autre, vous devez soustraire la distance déjà parcourue de la nouvelle vitesse utilisée. Le résultat indique quelle distance vous pouvez encore parcourir. Si, quand vous passez à une autre vitesse, ce résultat est de 0 ou moins, vous ne pouvez plus utiliser celle-ci lors du déplacement en cours.

Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres et qu'un magicien vous a lancé un sort de *vol* qui vous confère une vitesse en vol de 18 mètres, vous pouvez voler sur une distance de 6 mètres, marcher 3 mètres, puis bondir dans les airs pour voler sur 9 mètres supplémentaires.

Terrain difficile

Un combat se déroule rarement dans des pièces vides ou des plaines dégagées. Que ce soit sur le sol irrégulier d'une caverne, au milieu d'une forêt envahie de bruyères, ou dans un escalier glissant, un champ de bataille comporte généralement des zones de terrain difficile.

Chaque mètre parcouru sur un terrain difficile coûte un mètre de déplacement supplémentaire. Cette règle est valide même si plusieurs obstacles comptent comme terrain difficile dans un même emplacement.

Des meubles bas, des gravats, des buissons, des escaliers raides, de la neige ou des fondrières sont autant d'exemples de terrain difficile. L'emplacement occupé par une autre créature est aussi considéré comme un terrain difficile.

Être à terre

Les combattants se retrouvent souvent étendus par terre après avoir été renversés ou s'ils se sont eux-mêmes jetés à terre. Dans

le cadre du jeu, on dit qu'ils sont à terre, un état spécial décrit dans l'annexe A.

Vous pouvez vous **jeter à terre** sans dépenser votre vitesse. **Vous relever** vous demande plus d'effort et vous coûte la moitié de votre vitesse totale. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez dépenser 4,50 mètres pour vous relever. Vous ne pouvez pas vous relever si votre vitesse est insuffisante ou réduite à 0.

Pour vous déplacer quand vous êtes à terre, vous devez **ramper** ou utiliser une magie comme la téléportation. Pendant que vous rampez, chaque mètre parcouru vous coûte 1 mètre supplémentaire. Donc, si vous rampez sur 1 mètre en terrain difficile, ce déplacement vous coûte en réalité 3 mètres de déplacement.

Se déplacer au milieu d'autres créatures

Vous pouvez traverser l'emplacement occupé par une créature qui ne vous est pas hostile. Par contre, vous ne pouvez pas vous déplacer dans l'emplacement occupé par une créature hostile, sauf si celle-ci fait deux catégories de taille de plus ou de moins que vous. N'oubliez pas que l'emplacement occupé par une autre créature est considéré comme un terrain difficile.

Qu'une créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement terminer votre déplacement sur l'emplacement qu'elle occupe.

Si vous sortez de la zone d'allonge d'une créature hostile pendant votre déplacement, vous provoquez une attaque d'opportunité, comme expliqué plus loin dans ce chapitre.

Déplacement en vol

Les créatures volantes bénéficient d'une grande mobilité, mais elles doivent composer avec le risque de chute. Si une créature volante est jetée à terre, voit sa vitesse réduite à 0 ou se retrouve dans l'incapacité de se déplacer d'une manière ou d'une autre, elle chute, à moins qu'elle puisse effectuer un vol stationnaire ou se maintenir dans les airs par magie, grâce à un sort de *vol*, par exemple.

Taille des créatures

Chaque créature occupe une surface plus ou moins importante en fonction de sa taille. La table Catégories de taille qui suit indique la surface occupée et contrôlée par une créature lors d'un combat en fonction de sa taille. Les objets sont parfois classés suivant les mêmes catégories de taille.

Catégories de tailles

Taille	Emplacement
Très Petite (TP)	0,75 m par 0,75 m
Petite (P)	1,50 m par 1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m par 1,50 m
Grande (G)	3 m par 3m
Très Grande (TG)	4,50 m par 4,50 m
Gigantesque (Gig)	6 m par 6 m ou plus

Emplacement

L'emplacement d'une créature correspond à la surface qu'elle contrôle lors d'un combat et non la surface qu'elle occupe réellement. Une créature de taille Moyenne typique, par exemple, n'a pas une largeur de 1,50 mètre, mais elle contrôle une surface de 1,50 mètre de côté. Si un hobgobelin de taille Moyenne se trouve dans l'embrasure d'une porte de 1,50 mètre de largeur, les autres créatures ne peuvent passer que si le hobgobelin les y autorise.

L'emplacement occupé par une créature donne aussi la mesure de l'espace qu'il lui faut pour combattre efficacement. C'est pour cette raison qu'il y a une limite au nombre de créatures pouvant en encercler une autre en combat. Ainsi, huit combattants de taille Moyenne peuvent tenir dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une autre.

Les créatures plus grandes occupant un emplacement plus important, elles sont moins nombreuses à pouvoir encercler une autre créature. Si cinq créatures de taille G entourent une créature de taille Moyenne ou plus petite, il ne reste plus assez de place pour qui que ce soit d'autre. Par contre, une créature Gigantesque peut être encerclée par vingt créatures de taille Moyenne.



Variante : jouer sur un quadrillage

Appliquez les règles suivantes si vous utilisez un plateau quadrillé et des figurines ou autres pions pour représenter les combats.

Cases. Chaque case du plateau fait 1,50 mètre de côté.

Vitesse. Au lieu de gérer les déplacements mètre par mètre, déplacez les figurines case par case sur le quadrillage. Vous utilisez ainsi votre vitesse par segments de 1,50 mètre. Vous pouvez facilement convertir votre vitesse en cases en la divisant par 1,5. Par exemple, une vitesse de 9 mètres équivaut à une vitesse de 6 cases.

Si vous utilisez souvent un quadrillage, pensez à noter votre vitesse en nombre de cases sur votre feuille de personnage.

Entrer dans une case. Pour entrer dans une case, il doit vous rester au moins 1 case de déplacement, même si cette case est adjacente en diagonale à la case que vous occupez (la règle de déplacement en diagonal permet de simplifier le jeu au détriment du réalisme ; vous trouverez dans le *Guide du Maître* quelques conseils permettant d'utiliser le déplacement de manière plus réaliste).

Si pénétrer dans une case vous coûte plus de déplacement que la normale, comme c'est le cas avec une case de terrain difficile, vous ne pouvez y pénétrer que s'il vous reste assez de vitesse. Par exemple, il doit vous rester 2 cases de déplacement pour entrer dans une case de terrain difficile.

Coins. Il n'est pas possible de se déplacer en diagonale en passant par le coin d'une case entièrement occupée par un élément du terrain, comme un mur ou un grand arbre, par exemple.

Distances. Pour déterminer la distance entre deux choses (créatures ou objets) sur un quadrillage, comptez le nombre de cases qui séparent ces deux choses en suivant le chemin le plus direct et en commençant par une case adjacente à la première et en terminant par la case contenant la seconde.

Se faufiler dans un espace réduit

Une créature peut se faufiler dans un emplacement juste assez large pour une créature dont la taille est d'une catégorie en-dessous de la sienne. Ainsi, une créature Grande peut se faufiler dans un passage qui ne fait que 1,50 mètre de large. Par contre, en se faufilant dans un tel espace, chaque mètre parcouru lui coûte 1 mètre de déplacement supplémentaire et elle est désavantagée lors des jets d'attaque et des jets de sauvegarde de Dextérité. À l'inverse, les jets d'attaque de toute créature qui attaque celle qui se faufile sont avantagés tant que la cible se trouve dans un emplacement trop petit pour elle.

Actions en combat

Quand vous accomplissez une action lors de votre tour, vous avez le choix entre les actions présentées ci-dessous, une action conférée par votre classe ou par une aptitude particulière, ou une action que vous improvisez. De nombreux monstres ont un choix d'actions spéciales supplémentaires présentées dans leur profil. Quand vous décrivez une action non présentée dans les règles, c'est au MD de décider si vous pouvez l'accomplir et si un jet de dé spécifique est nécessaire pour déterminer sa réussite ou son échec.

Aider

Vous pouvez aider une autre créature à finir une tâche. Quand vous effectuez l'action aider, la créature que vous aidez est avantagée lors du prochain test de caractéristique qu'elle fait dans le but d'accomplir cette tâche, mais seulement si elle fait ce test avant le début de votre prochain tour.

Vous pouvez aussi aider une créature amicale à attaquer une autre créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Vous faites alors une feinte, tentez de distraire la cible ou apportez votre aide d'une manière ou d'une autre afin d'augmenter l'efficacité de l'attaque de votre allié. Si votre allié attaque la cible avant le début de votre prochain tour, il est avantagé lors de son premier jet d'attaque.

Attaquer

L'action de combat la plus courante est attaquer, que ce soit en frappant avec une épée, en tirant une flèche avec un arc ou en combattant à mains nues.

Cette action vous permet de réaliser une attaque de corps à corps ou à distance. Reportez-vous à la section « Effectuer une attaque » pour prendre connaissance des règles concernant les attaques.

Certaines aptitudes, comme l'attaque supplémentaire du guerrier, permettent à votre personnage de porter plus d'une attaque en effectuant cette action.

Chercher

Quand vous effectuez l'action chercher, toute votre attention se tourne vers l'objet de votre recherche. En fonction de ce que vous cherchez, le MD peut vous demander de faire un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

Esquiver

Quand vous effectuez l'action esquiver, votre unique objectif consiste à éviter les attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, les jets d'attaque dont vous êtes la cible sont désavantagés si vous pouvez voir l'attaquant et vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde de Dextérité. Vous perdez les avantages conférés par cette action si vous êtes neutralisé (voir l'annexe A) ou si votre vitesse est réduite à 0.

Lancer un sort

Les lanceurs de sorts, comme les magiciens et les clercs, ainsi que de nombreux monstres, ont accès à des sorts qu'ils peuvent utiliser avec une redoutable efficacité en combat. À chaque sort correspond un temps d'incantation : le descriptif du sort indique si son lancement nécessite l'utilisation d'une action, d'une réaction, ou une incantation de plusieurs minutes ou plusieurs heures. Lancer un sort n'est donc pas nécessairement une action. La plupart des sorts ont un temps d'incantation d'une action et un lanceur de sorts utilisera donc son action en combat pour lancer un tel sort. Vous trouverez les règles concernant l'incantation des sorts au chapitre 10.

Se cacher

Quand vous effectuez l'action se cacher, vous faites un test de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher en suivant les règles présentées au chapitre 7. Si vous réussissez, vous bénéficiez de certains avantages associés à cet état, comme décrit dans la section « Attaquants et cibles invisibles », plus loin dans ce chapitre.

Se désengager

Si vous effectuez l'action se désengager, vous pouvez vous déplacer sans provoquer d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin du tour.

Se précipiter

Quand vous effectuez l'action se précipiter, la distance que vous pouvez parcourir est augmentée jusqu'à la fin du tour. Ce bonus de déplacement est égal à votre vitesse, après avoir appliqué tous les modificateurs éventuels. Donc, si votre vitesse est de 9 mètres, par exemple, vous pourrez parcourir 18 mètres lors de votre tour en effectuant l'action se précipiter.

Tout effet qui augmente ou réduit votre vitesse modifie du même montant votre bonus de déplacement. Ainsi si votre vitesse

Improviser une action

Votre personnage peut effectuer des actions non décrites dans ce chapitre, comme enfoncer des portes, intimider des ennemis, percevoir les points faibles de défenses magiques ou proposer une trêve à un adversaire pour entamer des pourparlers. Votre imagination et les valeurs de caractéristiques de votre personnage sont les seuls facteurs limitant les actions que vous pouvez accomplir. Inspirez-vous de la description des valeurs de caractéristiques du chapitre 7 lorsque vous improvisez de la sorte.

Quand vous décrivez une action non prévue par les règles, le MD doit vous dire si cette action est réalisable et quel type de jet devra être fait, le cas échéant, pour déterminer sa réussite ou son échec.

de 9 mètres est réduite à 4,50 mètres, vous ne pourrez parcourir que 9 mètres lors de votre tour en effectuant l'action se précipiter.

Se tenir prêt

Il peut vous arriver de vouloir devancer un ennemi ou d'attendre une configuration particulière avant d'agir. Pour cela, vous devez effectuer l'action se tenir prêt pendant votre tour. Cette action vous permet d'utiliser votre réaction pour pouvoir agir plus tard au cours du round.

Vous devez d'abord choisir la situation qui va déclencher votre réaction, puis l'action que vous allez effectuer en réponse à ce déclencheur. Au lieu d'une action, vous pouvez également décider de vous déplacer d'une distance inférieure ou égale à votre vitesse en réponse au déclencheur. Par exemple : « Si le cultiste marche sur cette trappe, je baisse le levier qui permet de l'ouvrir » ou « Si le gobelin s'approche de moi, je m'éloigne ».

Quand le déclencheur se produit, vous avez le choix entre utiliser votre réaction immédiatement après le déclencheur ou ignorer celui-ci. Gardez en mémoire que vous ne pouvez effectuer qu'une réaction par round.

Quand vous préparez un sort dans le cadre de cette action, vous le lancez normalement mais vous contenez son énergie, que vous ne relâcherez grâce à votre réaction que lorsque le déclencheur se produira. Pour préparer un sort, celui-ci doit avoir un temps d'incantation d'une action et vous devez rester concentré (comme expliqué au chapitre 10) pour contenir son énergie magique. Si votre concentration est interrompue, le sort se dissipe et ne produit aucun effet. Par exemple, si vous vous concentrez pour contenir le sort *toile d'araignée* et que vous préparez ensuite le sort *projectile magique*, le sort *toile d'araignée* se dissipe et, si vous subissez des dégâts avant d'avoir lancé *projectile magique* avec votre réaction, votre concentration risque d'être interrompue.

Utiliser un objet

Normalement, vous interagissez avec un objet en faisant autre chose, comme quand vous dégainez votre épée dans le cadre d'une attaque, par exemple. Quand un objet nécessite une action pour être utilisé, vous effectuez l'action utiliser un objet. Cette action est également utile quand vous voulez interagir avec plus d'un objet pendant votre tour.

Effectuer une Attaque

Que vous portiez une attaque avec une arme de corps à corps, une arme à distance ou que vous fassiez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort, cette action se décompose ainsi :

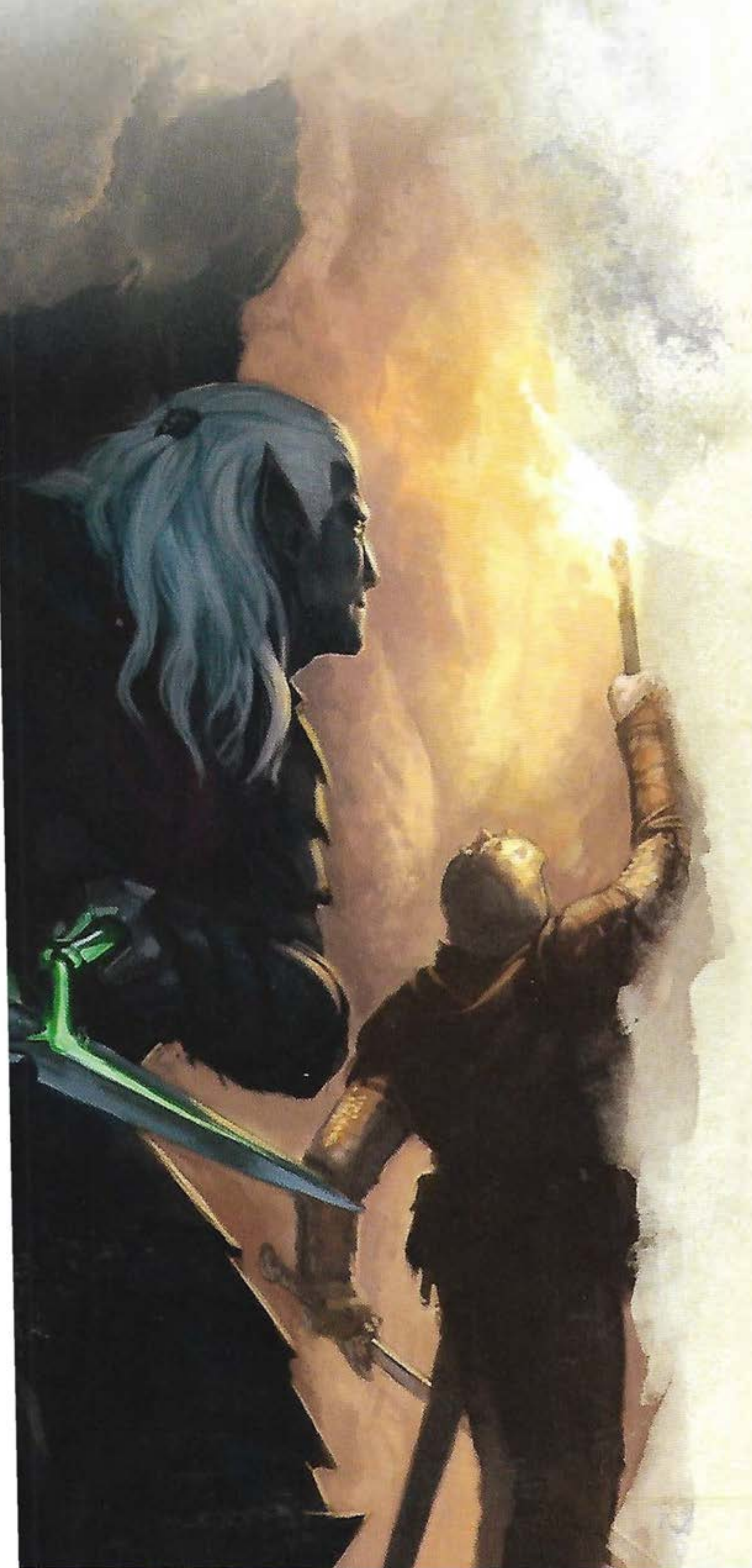
1. Choisissez une cible. Choisissez une cible qui se trouve à distance d'attaque : une créature, un objet ou un endroit spécifique.



2. Déterminez les modificateurs. Le MD détermine si la cible est à l'abri et si vous êtes avantagé ou désavantagé par rapport à elle. Les sorts, pouvoirs spéciaux et autres effets peuvent permettre l'application de bonus ou malus à votre jet d'attaque.

3. Résolvez l'attaque. Lancez les dés. Si vous touchez votre cible, vous lancez les dés de dégâts, sauf si les règles de votre attaque précisent autre chose. De plus, certaines attaques produisent des effets spécifiques qui viennent s'ajouter aux dégâts ou qui les remplacent.

Si vous vous demandez si une action peut être considérée comme une attaque ou non, rappelez-vous une règle simple : si vous faites un jet d'attaque, c'est que vous être en train de faire une attaque.



Jets d'attaque

Quand vous effectuez une attaque, votre jet d'attaque permet de déterminer si vous touchez votre cible ou non. Pour faire un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du jet et des modificateurs est supérieur ou égal à la classe d'armure (CA) de votre cible, votre attaque est réussie. La CA d'un personnage est déterminée au moment de sa création tandis que la CA d'un monstre est indiquée dans son profil.

Modificateurs du jet

Quand un joueur fait un jet d'attaque, on applique généralement le modificateur de caractéristique et le bonus de maîtrise du personnage. Quand un monstre fait une attaque, il faut appliquer les éventuels modificateurs indiqués dans son profil.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque avec une arme de corps à corps est la Force. Pour une attaque avec une arme à distance, il s'agit de la Dextérité. Cette règle ne s'applique pas aux armes dotées de la propriété lancer ou finesse.

Certains sorts nécessitent également un jet d'attaque. Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque magique de ce type dépend alors de la caractéristique d'incantation du lanceur de sorts, comme expliqué au chapitre 10.

Bonus de maîtrise. Quand vous faites une attaque en utilisant une arme que vous maîtrisez, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à votre jet d'attaque. Il en va de même pour les sorts.

Faire 1 ou 20

Parfois, le destin se montre particulièrement cruel ou clément envers un combattant et il peut permettre au novice de réussir une attaque et au vétéran de frapper dans le vide.

Si le d20 lancé pour un jet d'attaque donne un résultat de 20, l'attaque réussit automatiquement, peu importe les modificateurs ou la CA de la cible. Il s'agit d'un coup critique, dont les spécificités vous sont expliquées plus loin dans ce chapitre.

Si le d20 lancé pour un jet d'attaque donne un résultat de 1, l'attaque échoue automatiquement, peu importe les modificateurs ou la CA de la cible.

Attaquants et cibles invisibles

Les combattants essaient souvent d'échapper à la vigilance de leurs ennemis en se cachant, en lançant un sort d'invisibilité ou en se fondant dans les ténèbres.

Quand vous attaquez une cible que vous ne pouvez pas voir, vous êtes désavantagé lors du jet d'attaque. Cette règle s'applique même si vous devinez la position de votre cible ou que vous prenez pour cible une créature que vous pouvez entendre mais que vous ne voyez pas. Si la cible n'est pas à l'endroit que vous avez ciblé, vous ratez automatiquement votre attaque, mais le MD vous informe seulement de l'échec de votre attaque, il ne vous dit pas si vous avez effectivement deviné où se trouvait votre cible ou non.

Quand une créature ne peut pas vous voir, vous êtes avantagé lors des jets d'attaque effectués contre elle. Si vous étiez caché (on ne vous voit pas et on ne vous entend pas) et que vous attaquez, votre position est immédiatement révélée au moment de la résolution de l'attaque, qu'elle soit réussie ou non.

Attaques à distance

Vous effectuez une attaque à distance quand vous tirez à l'arc, à l'arbalète, ou quand vous lancez un projectile, comme une hachette, pour frapper un ennemi qui se trouve à distance. Un monstre peut lancer des épines avec sa queue, par exemple. De nombreux sorts sont aussi considérés comme des attaques à distance.

Portée

Vous ne pouvez faire d'attaque à distance que contre des cibles qui se trouvent à une portée spécifique.

S'il est indiqué une seule portée pour une attaque à distance, comme un sort par exemple, vous ne pouvez pas attaquer une cible située au-delà de cette portée.

Certaines attaques à distance, comme celles effectuées avec un arc long ou court, ont deux portées qui leurs sont associées. Le plus petit nombre indiqué correspond à la portée normale de l'attaque et le plus grand à la longue portée. Vous êtes désavantagé lors du jet d'attaque si votre cible se trouve au-delà de la portée normale de votre arme et vous ne pouvez pas attaquer une cible située au-delà de la longue portée.

Attaques à distance dans un combat au corps à corps

Il est plus difficile de faire une attaque à distance si un ennemi est à côté de vous. Quand vous faites une attaque à distance en utilisant une arme, un sort ou par un autre moyen, vous êtes désavantagé lors du jet d'attaque si vous vous trouvez à 1,50 mètre ou moins d'une créature hostile qui vous voit et qui n'est pas neutralisée.

Attaques de corps à corps

Une attaque de corps à corps vous permet d'attaquer un ennemi situé dans votre zone d'allonge. Une attaque de corps à corps est généralement portée avec une arme tenue à une ou deux mains, comme une épée, un marteau de guerre ou une hache. Généralement, les monstres attaquent avec leurs griffes, leurs cornes, leurs dents, leurs tentacules ou une autre partie de leur corps. Quelques sorts nécessitent également de porter une attaque de corps à corps.

La plupart des créatures ont une **allonge** de 1,50 mètre et elles peuvent donc porter une attaque de corps à corps contre les cibles situées à 1,50 mètre ou moins d'elles. Certaines créatures (souvent plus grandes que la catégorie de taille Moyenne) ont une allonge supérieure à 1,50 mètre. C'est alors indiqué dans leur description.

Quand vous êtes au corps à corps, au lieu d'utiliser une arme de corps à corps, vous pouvez effectuer une **attaque à mains nues** : un coup de poing, de pied, de tête, ou un autre coup de ce type (aucun ne compte comme une attaque avec une arme). Une attaque à mains nues inflige une quantité de dégâts contondants égale à 1 + votre modificateur de Force. Vous maîtrisez automatiquement ce type d'attaques.

Attaques d'opportunité

Au cœur d'un combat, tout le monde reste à l'affût d'une chance de frapper un ennemi en fuite ou qui passe à proximité. Une attaque réalisée dans ces conditions est appelée une attaque d'opportunité.

Vous pouvez faire une attaque d'opportunité quand une créature hostile, située dans votre champ de vision, se déplace hors de votre zone d'allonge. Pour faire cette attaque d'opportunité, vous utilisez votre réaction pour porter une attaque de corps à corps contre cette créature. L'attaque intervient juste avant que la créature ne sorte de votre zone d'allonge.

Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en utilisant l'action se désengager. Vous n'en provoquez pas non plus si vous vous téléportez ou si quelqu'un ou quelque chose vous déplace sans que vous utilisiez votre vitesse, une action ou une réaction. Par exemple, si une explosion vous projette hors de portée d'un ennemi ou si la gravité vous fait chuter à côté d'un ennemi, ces déplacements ne provoquent pas d'attaque d'opportunité de sa part.

Oppositions en combat

Au cours d'une bataille, vos prouesses se trouvent souvent confrontées à celles de votre ennemi. Une telle compétition est simulée par une opposition. Cette section présente les oppositions les plus courantes qui nécessitent la réalisation d'une action pendant le combat : empoigner ou bousculer une créature. Le MD peut s'inspirer de ces oppositions pour en improviser d'autres.

Combat à deux armes

Quand vous effectuez l'action attaquer en maniant une arme de corps à corps légère que vous tenez dans une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une deuxième arme de corps à corps légère que vous tenez dans l'autre main. Vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque bonus, sauf si ce modificateur est négatif.

Si l'une ou l'autre des deux armes est dotée de la propriété lancer, vous pouvez la lancer au lieu d'effectuer une attaque de corps à corps.

Empoignade

Quand vous tentez d'empoigner une créature ou de lutter avec elle, vous devez utiliser l'action attaquer pour porter une attaque de corps à corps spéciale appelée empoignade. Si vous pouvez porter plusieurs attaques avec l'action attaquer, cette attaque spéciale remplace l'une d'elles.

La cible de votre empoignade ne doit pas faire plus d'une catégorie de taille de plus que vous et elle doit se trouver dans votre zone d'allonge. Vous devez avoir au moins une main de libre pour tenter d'empoigner la cible. Pour cela, vous faites un test d'empoignade à la place d'un jet d'attaque. Il s'agit d'un test de Force (Athlétisme) opposé à un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (celle-ci choisit la caractéristique qu'elle préfère utiliser). Si vous réussissez, votre cible se retrouve empoignée (un état spécial décrit dans l'annexe A). La description de cet état indique les conditions qui y mettent fin. En ce qui vous concerne, vous pouvez relâcher votre cible quand vous le voulez (aucune action requise).

Se libérer d'une empoignade. Une créature empoignée peut utiliser une action pour tenter de se libérer. Elle doit pour cela réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) opposé à votre test de Force (Athlétisme).

Déplacer une créature empoignée. Quand vous vous déplacez, vous pouvez traîner ou porter la créature que vous avez empoignée, mais votre vitesse est divisée par deux, sauf si la créature fait au minimum deux catégories de taille de moins que vous.

Bousculer une créature

Vous pouvez utiliser l'action attaquer pour effectuer une attaque de corps à corps spéciale destinée à bousculer une créature, soit pour la faire tomber à terre, soit pour la repousser loin de vous. Si vous pouvez accomplir plusieurs attaques avec l'action attaquer, cette attaque spéciale remplace l'une d'elles.

La cible ne doit pas faire plus d'une catégorie de taille de plus que vous et elle doit se trouver dans votre zone d'allonge. Au lieu d'un jet d'attaque, vous faites un test de Force (Athlétisme) opposé au test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (celle-ci choisit la caractéristique qu'elle préfère utiliser). Si vous remportez l'opposition, vous pouvez faire tomber votre cible à terre ou la repousser à 1,50 mètre de vous.

Abri

Les murs, les arbres, les créatures et autres obstacles sont autant d'abris potentiels que les combattants peuvent exploiter

pour éviter les coups. Une cible ne bénéficie d'un abri que si une attaque ou un autre effet provient du côté opposé de cet abri.

Il existe trois types d'abri. Si une cible se positionne derrière plusieurs types d'abri, seul celui qui la protège le plus est pris en compte. Les différents types d'abri ne s'additionnent pas. Par exemple, si une cible se trouve derrière une créature qui lui procure un abri partiel et un tronc d'arbre qui lui procure un abri important, on considère que la cible est protégée par un abri important.

Une cible qui bénéficie d'un **abri partiel** applique un bonus de +2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible bénéficie d'un abri partiel si un obstacle protège au moins la moitié de son corps. L'obstacle en question peut être un muret, un grand meuble, un tronc d'arbre étroit ou une créature, que celle-ci soit amie ou ennemie.

Une cible qui bénéficie d'un **abri important** applique un bonus de +5 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible bénéficie d'un abri important si un obstacle protège au moins les trois quarts de son corps. L'obstacle en question peut être une herse, une meurtrière ou un épais tronc d'arbre.

Une cible qui bénéficie d'un **abri total** ne peut pas être ciblée directement par des attaques ou des sorts. Cela dit, certains sorts peuvent l'atteindre si elle se situe dans leur zone d'effet. Une cible bénéficie d'un abri total si elle est complètement dissimulée par un obstacle.

Dégâts et guérison

Les blessures et la mort sont les compagnes omniprésentes de tous ceux qui explorent les mondes de D&D. Un coup d'épée, une flèche bien placée, l'explosion d'une *boule de feu* peuvent potentiellement blesser, voire tuer, même les créatures les plus résistantes.

Points de vie

Les points de vie sont une combinaison de résistance mentale et physique, de volonté de vivre et de chance. Plus une créature a de points de vie, plus elle est difficile à tuer. Les créatures avec peu de points de vie sont plus fragiles.

Une créature peut avoir un nombre de points de vie actuels (qui sont en général simplement appelés points de vie) situé entre 0 et son maximum de points de vie. Ce nombre évolue fréquemment en fonction des dégâts subis et des soins reçus.

Quand une créature subit des dégâts, ceux-ci sont ôtés de sa jauge de points de vie. Perdre des points de vie n'a pas d'effet sur les capacités d'une créature tant que son nombre de points de vie actuels n'atteint pas 0.

Jets de dégâts

Pour chaque arme, sort ou capacité offensive de monstre, les dégâts infligés sont indiqués dans la rubrique correspondante. Quand vous lancez un ou plusieurs dés de dégâts, vous devez ajouter les éventuels modificateurs, puis infliger ces dégâts à votre cible. Les armes magiques, les pouvoirs spéciaux et d'autres facteurs peuvent conférer des bonus aux dégâts. Si vous avez des malus, vous pouvez infliger un nombre de dégâts égal à 0, mais jamais une quantité de dégâts négative.

Quand vous utilisez une **arme** pour attaquer, vous ajoutez votre modificateur de caractéristique (le même que celui appliqué pour votre jet d'attaque) aux dégâts. Le descriptif des **sorts** vous indique quel(s) dé(s) lancer pour déterminer les dégâts et si vous devez y appliquer ou non un modificateur.

Si un sort ou un effet inflige des dégâts à **plus d'une créature** au même moment, ces dégâts sont déterminés une seule fois pour toutes les créatures. Par exemple, quand un magicien lance une *boule de feu* ou un clerc une *colonne de flammes*, les dégâts infligés par le sort sont déterminés une seule fois pour toutes les créatures prises dans l'explosion.

Coups critiques

Si vous réussissez un coup critique contre une cible, vous lancez des dés de dégâts supplémentaires lorsque vous déterminez les dégâts infligés par votre attaque. Lancez l'ensemble des dés de dégâts infligés par l'attaque deux fois et faites la somme des résultats obtenus, puis ajoutez les modificateurs appropriés à ce total, comme à l'accoutumée. Pour simplifier les choses, vous pouvez aussi lancer tous les dés de dégâts en même temps.

Par exemple, si vous réussissez un coup critique avec une dague, vous devez lancer 2d4 au lieu de 1d4 pour déterminer la quantité de dégâts, puis vous ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Si vous devez lancer des dés de dégâts supplémentaires suite à une attaque réussie, comme c'est le cas avec l'aptitude attaque sournoise du roublard, il faut aussi lancer ces dés deux fois en cas de coup critique.

Types de dégâts

Il y a de nombreux types d'attaques, de sorts et d'effets préjudiciables qui infligent différents types de dégâts. Les types de dégâts ne sont pas associés à des règles de fonctionnement propres, mais ils interviennent dans d'autres règles, comme celles régissant la résistance aux dégâts.
Voici la liste des différents types de dégâts, avec des exemples pour aider le MD à assigner un type de dégâts à un nouvel effet.

Acide. Le souffle corrosif d'un dragon noir et les enzymes dissolvants d'un pouding noir infligent des dégâts acides.

Contondant. Les attaques de force brute – coup de marteau, chute, constriction, etc. – infligent des dégâts contondants.

Feu. Les dragons rouges crachent du feu et de nombreux sorts permettent d'invoquer des flammes et d'infliger des dégâts de feu.

Force. La force est de l'énergie magique pure, concentrée pour infliger des dégâts. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, notamment *projectile magique* et *arme spirituelle*.

Foudre. Un sort d'*éclair* inflige des dégâts de foudre, tout comme le souffle d'un dragon bleu.

Froid. Le froid infernal qui irradie de la lance d'un diable gelé et le souffle glacé d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.

Nécrotique. Les dégâts nécrotiques infligés par certains morts-vivants et par des sorts comme *contact glacial* flétrissent la matière et même l'âme.

Perforant. Les attaques portées dans le but de percer ou d'empaler, notamment celles effectuées avec des lances ou les morsures des monstres, infligent des dégâts perforants.

Poison. Les piqûres venimeuses et les gaz toxiques produits par le souffle d'un dragon vert infligent des dégâts de poison.

Psychique. Les pouvoirs mentaux, comme l'*explosion psionique* d'un flagelleur mental, infligent des dégâts psychiques.

Radiant. Les dégâts radiants infligés par le sort *colonne de flammes* d'un clerc ou les armes brandies par les anges, brûlent les chairs comme le feu et saturent l'esprit de puissance.

Tonnerre. Un bruit commotionnant, comme l'effet du sort *vague tonnante*, inflige des dégâts de tonnerre.

Tranchant. Les épées, les haches et les griffes des monstres infligent des dégâts tranchants.

Résistance et vulnérabilité aux dégâts

Certaines créatures et objets sont particulièrement difficiles ou faciles à blesser ou à abîmer en leur infligeant certains types de dégâts.

Si une créature ou un objet possède une **résistance** à un type de dégâts, les dégâts de ce type qui lui sont infligés sont réduits de moitié. Si une créature ou un objet possède une **vulnérabilité** à un type de dégâts, les dégâts de ce type qui lui sont infligés sont doublés.

La résistance puis la vulnérabilité sont appliquées après tous les autres modificateurs de dégâts. Prenons l'exemple d'une créature résistante aux dégâts contondants. Elle reçoit un coup qui lui inflige 25 dégâts contondants, mais elle se trouve aussi dans la zone d'effet d'une aura magique qui réduit tous les dégâts de 5. Les dégâts qu'elle subit sont donc d'abord réduits de 5 puis divisés par deux. La créature subit donc 10 dégâts.

Si plusieurs résistances ou vulnérabilités affectent le même type de dégâts, elles ne sont prises en compte qu'une seule fois. Par exemple, si une créature possède une résistance aux dégâts de feu ainsi qu'une résistance à tous les dégâts non-magiques, les dégâts qu'elle subit d'un feu non-magique sont réduits de moitié et non de trois quarts.

Soins

À moins qu'ils ne provoquent la mort d'une créature, les dégâts ne sont pas permanents. Et, avec une magie assez puissante, il est même possible de remédier à la mort. Le repos permet de restaurer les points de vie d'une créature et des méthodes magiques, comme le sort *soin des blessures* ou une *potion de soins*, peuvent soigner les dégâts en un instant.

Quand une créature reçoit des soins, quelle que soit leur nature, les points de vie qu'elle récupère viennent s'ajouter à ses points de vie actuels. Le nombre de points de vie d'une créature ne peut pas dépasser son maximum de points de vie et, si elle récupère un nombre de points de vie qui lui permet de dépasser ce maximum, les points de vie surnuméraires sont perdus. Par exemple, si un druide permet à un rôdeur de récupérer 8 points de vie en le soignant, que le rôdeur possède actuellement 14 points de vie sur un maximum de 20 points de vie, il ne regagne que 6 points de vie et non 8 suite aux soins du druide.

Une créature morte ne peut pas récupérer de points de vie tant qu'un sort comme *revigorer* ne l'a pas d'abord ramenée à la vie.

Tomber à 0 point de vie

Quand vous tombez à 0 point de vie, vous pouvez soit mourir, soit perdre conscience, comme expliqué dans les sections ci-dessous.

Mort instantanée

Des dégâts trop importants peuvent vous tuer sur le coup. Quand vous subissez des dégâts et que ceux-ci vous font tomber à 0 point de vie avant qu'ils aient tous été infligés, si le nombre de dégâts restant est supérieur ou égal à votre maximum de points de vie, vous mourrez instantanément.

Par exemple, un clerc dont le nombre de points de vie maximum est 12 possède actuellement 6 points de vie. S'il subit 18 dégâts suite à une attaque, il tombe à 0 point de vie, mais il reste un excédent de 12 dégâts. Le clerc meurt car cette quantité de dégâts est égale à son maximum de points de vie.

Perdre conscience

Si les dégâts que vous subissez vous font tomber à 0 point de vie mais ne vous tuent pas, vous perdez conscience (voir l'annexe A). Vous reprenez vos esprits si vous récupérez au moins 1 point de vie.

Jets de sauvegarde contre la mort

À chaque fois que vous commencez un tour à 0 point de vie, vous devez faire un jet de sauvegarde spécial, appelé jet de sauvegarde contre la mort, qui permet de déterminer si vous sombrez

> **Décrire les effets des dégâts**
>
> Un MD peut décrire les dégâts que vous avez subis de différentes manières. Quand vous possédez encore la moitié de vos points de vie ou plus, vos blessures ne sont généralement pas visibles. Une fois cette limite dépassée, vous commencez à montrer des signes de meurtrissure, comme des coupures ou des ecchymoses. Une attaque qui vous réduit à 0 point de vie vous touche directement et vous inflige une cruelle blessure, un traumatisme équivalent, ou vous fait simplement perdre conscience.

doucement dans le néant ou si vous vous accrochez à la vie. À la différence des autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est pas lié à une caractéristique. Vous êtes entre les mains du destin et vous ne pouvez être aidé que par certains sorts ou aptitudes qui augmentent vos chances de réussir un jet de sauvegarde.

Lancez un d20. Sur un résultat de 10 ou plus, vous avez réussi. Sinon, le jet de sauvegarde est un échec. Un échec ou un succès n'a pas d'effet en tant que tel mais, après trois succès, vous êtes stabilisé (voir ci-dessous), et après trois échecs, vous mourrez. Ces succès ou ces échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs, vous devez donc noter chaque résultat jusqu'à en obtenir trois identiques. Ce compteur est remis à 0 dès que vous récupérez des points de vie ou si vous êtes stabilisé.

Faire 1 ou 20. Si vous faites 1 avec le d20 lors d'un jet de sauvegarde contre la mort, il compte comme deux échecs. Si vous obtenez un 20 avec le d20, votre personnage récupère un point de vie.

Dégâts à 0 point de vie. Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes déjà à 0 point de vie, vous devez ajouter un échec à votre compteur de jets de sauvegarde contre la mort. Si ces dégâts ont été infligés par un coup critique, ils comptent comme deux échecs. Et si ces dégâts sont supérieurs ou égaux à votre maximum de points de vie, vous mourrez instantanément.

Stabiliser une créature

Le meilleur moyen pour sauver une créature à 0 point de vie consiste à la soigner. S'il n'est pas possible de la soigner, elle peut être stabilisée afin de lui éviter de mourir des suites d'un échec à son jet de sauvegarde contre la mort.

Vous pouvez utiliser une action pour administrer les premiers soins à une créature inconsciente et tenter de la stabiliser. Vous devez pour cela réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature **stabilisée** n'a pas besoin de faire de jets de sauvegarde contre la mort, même si elle est à 0 point de vie. Cependant, elle reste inconsciente. Si la créature subit de nouveaux dégâts, elle n'est plus considérée comme stabilisée et doit recommencer les jets de sauvegarde contre la mort. Si elle n'est pas soignée, une créature stabilisée récupère 1 point de vie au bout de 1d4 heures.

Les monstres et la mort

La plupart des MD considèrent que les monstres meurent dès qu'ils atteignent 0 point de vie, au lieu de les faire sombrer dans l'inconscience et d'effectuer des jets de sauvegarde contre la mort.



Les antagonistes principaux et les personnages non-joueurs spéciaux sont une exception courante. Le MD peut les faire sombrer dans l'inconscience et appliquer les mêmes règles que les personnages-joueurs.

Assommer une créature

Parfois, un attaquant souhaite neutraliser un ennemi plutôt que le tuer. Il peut assommer une créature quand il réussit à réduire ses points de vie à 0 suite à une attaque de corps à corps. Au moment d'infliger les dégâts, l'attaquant choisit alors d'assommer son ennemi, qui perd alors conscience et est stabilisé.

Points de vie temporaires

Certains sorts et pouvoirs spéciaux confèrent des points de vie temporaires à une créature. Ces points de vie temporaires ne sont pas de véritables points de vie, mais plutôt une protection contre les dégâts, une réserve de points de vie qui protège un personnage contre les blessures.

Si vous subissez des dégâts alors que vous possédez des points de vie temporaires, vous perdez d'abord vos points de vie temporaires et, une fois ceux-ci épuisés, les dégâts restants réduisent normalement vos points de vie. Par exemple, si vous avez 5 points de vie temporaires et que vous subissez 7 dégâts, vous perdez la totalité de vos points de vie temporaires et subissez 2 dégâts.

Les points de vie temporaires étant comptabilisés dans une jauge séparée de vos points de vie réels, ils peuvent vous permettre de dépasser votre maximum de points de vie. Vous pouvez ainsi avoir la totalité de vos points de vie et recevoir quand même des points de vie temporaires.

Les points de vie temporaires ne sont pas restaurés par les soins et ils ne peuvent pas non plus se cumuler entre eux. Si vous avez des points de vie temporaires et que vous en gagnez d'autres, vous devez décider si vous conservez ceux que vous possédez déjà ou si vous les remplacez par ceux que vous venez de gagner. Par exemple, si un sort vous accorde 12 points de vie temporaires et que vous en possédez déjà 10, vous devez décider si vous gardez les 10 points de vie ou si vous les échangez contre les 12 points de vie, mais vous ne pouvez en aucun cas les cumuler pour obtenir 22 points de vie temporaires.

Si vous êtes à 0 point de vie, recevoir des points de vie temporaires ne vous permet pas de reprendre conscience ou d'être stabilisé. Ils peuvent toujours absorber les dégâts que vous subissez, même quand vous êtes dans cet état, mais seuls de véritables soins peuvent vous sauver.

Sauf dans le cas où une aptitude qui vous permet d'obtenir des points de vie temporaires précise la durée pendant laquelle vous en bénéficiez, vous conservez ceux-ci jusqu'à ce que vous les utilisiez ou que vous finissiez un long repos.

Combat monté

Que ce soit un chevalier qui charge en plein cœur de la bataille sur son cheval de guerre, un magicien qui lance des sorts monté sur un griffon ou un clerc qui traverse le ciel à dos de pégase, tous ces personnages bénéficient de la vitesse et de la mobilité de leur monture.

Une créature consentante, avec une anatomie appropriée et qui fait au minimum une catégorie de taille de plus qu'un personnage peut servir de monture en suivant les règles suivantes.

Monter et descendre de sa monture

Pendant votre déplacement, vous pouvez descendre de votre monture ou monter sur celle-ci si elle se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous. Vous ne pouvez accomplir ce déplacement spécial qu'une fois par tour et il vous coûte la moitié de votre vitesse. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez dépenser 4,50 mètres pour monter sur votre monture. Vous ne pourrez donc pas monter sur celle-ci s'il vous reste moins de 4,50 mètres ou si votre vitesse est nulle.

Si un effet déplace votre monture contre sa volonté pendant que vous la chevauchez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter de chuter et vous retrouver à terre dans un emplacement situé à 1,50 mètre ou moins d'elle. Vous devez faire un test similaire si on tente de vous faire tomber par terre pendant que vous êtes sur votre monture.

Si votre monture est jetée à terre, vous pouvez utiliser votre réaction pour en descendre et retomber sur vos pieds pendant sa chute. Sinon, vous êtes désarçonné et tombez à terre dans un emplacement situé à 1,50 mètre ou moins d'elle.

Contrôler sa monture

Tant que vous êtes sur le dos de votre monture, vous avez deux options : soit vous contrôlez vous-même votre monture, soit vous la laissez agir à sa guise. Les créatures intelligentes, comme les dragons, restent libres de leurs actions.

Vous ne pouvez contrôler une monture que si elle a été entraînée à accepter un cavalier. On considère que les chevaux domestiqués, les ânes et les créatures similaires ont déjà été dressés quand votre personnage les monte. L'initiative d'une monture que vous contrôlez se calque sur la vôtre tant que vous la montez. Elle se déplace en suivant vos indications et a le choix entre trois actions possibles : se précipiter, se désengager et esquiver. Une monture contrôlée peut se déplacer et agir même lors du tour pendant lequel vous montez dessus.

Une monture indépendante conserve son rang dans l'ordre d'initiative. Le fait qu'elle porte un cavalier ne limite pas ses actions et elle se déplace et agit à son gré. Une telle monture peut fuir un combat, se jeter sur un ennemi gravement blessé pour le dévorer ou tout simplement agir à l'encontre de vos souhaits.

Dans tous les cas, si votre monture provoque une attaque d'opportunité pendant que vous êtes sur son dos, l'attaquant peut choisir de vous cibler ou de cibler la monture.

Combat sous-marin

Quand les aventuriers poursuivent des sahuagins jusque dans leur repaire sous-marin, affrontent des requins au cœur d'une épave antique ou se retrouvent dans une salle de donjon inondée, ils sont contraints de se battre dans un environnement difficile. Sous l'eau, les règles suivantes s'appliquent.

Quand elle fait une **attaque de corps à corps**, une créature qui n'a pas de vitesse de nage (qu'elle soit d'origine naturelle ou magique) est désavantagée lors de ses jets d'attaque, sauf si elle utilise une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident.

Une **attaque à distance** manque automatiquement une cible qui se trouve au-delà de la portée normale de l'arme. Même contre une cible située à portée normale de l'arme, l'attaquant est désavantagé pour son jet d'attaque, sauf s'il utilise une arbalète, un filet ou une arme qui se lance comme une javeline (par exemple une lance, un trident ou une fléchette).

Les créatures et les objets complètement immergés bénéficient d'une résistance aux dégâts de feu.

3E PARTIE

Les règles de la magie





Chapitre 10 : Les incantations

La magie imprègne les mondes de D&D et se présente souvent sous forme de sorts. Ce chapitre vous propose des règles pour les lancer. Les personnages ont différentes manières de préparer et lancer leurs sorts, en fonction de leur classe ; quant aux monstres, ils les utilisent à leur propre manière, mais quoi qu'il en soit, un sort répond toujours aux règles que voici.

Qu'est-ce qu'un sort ?

Un sort est un effet magique perceptible, un remodelage unique des énergies magiques qui imprègnent le multivers qui s'exprime de manière spécifique et limitée. Lorsqu'un personnage lance un sort, il prélève soigneusement quelques brins de la magie brute inhérente au monde, les fixe selon un motif choisi, les fait vibrer de manière spécifique et enfin les libère pour créer l'effet désiré. Le tout généralement en l'espace de quelques secondes.

Les sorts font des outils, des armes et des sceaux de protection très polyvalents. Ils peuvent provoquer des dégâts ou les réparer, imposer ou dissiper un état (voir l'Annexe A), aspirer l'énergie vitale ou même ramener les morts à la vie.

D'innombrables sorts ont été inventés au cours de l'histoire du multivers, et beaucoup ont été oubliés. Certains gisent dans des grimoires moisis dissimulés dans des ruines antiques ou sont restés prisonniers de l'esprit de dieux décédés. Mais il se peut qu'un jour, un personnage ayant accumulé assez de puissance et de sagesse les réinvente.

Niveau de sort

Tout sort s'accompagne d'un niveau, allant de 0 à 9. Ce niveau est une indication générale de la puissance du sort : l'humble (mais toujours efficace) *projectile magique* est de niveau 1 tandis que le *souhait* capable de chambouler le monde est de niveau 9. Les tours de magie (des sorts simples, mais utiles, qu'un personnage peut lancer à volonté) sont de niveau 0. Plus un sort possède un niveau élevé, plus son lanceur doit avoir atteint un niveau élevé pour le jeter.

Les niveaux du sort ne correspondent pas directement au niveau du personnage : bien souvent, un personnage doit avoir atteint le niveau 17 et non le niveau 9 pour lancer un sort de niveau 9.

Les sorts connus et les sorts préparés

Avant de pouvoir lancer un sort, l'incantateur doit l'avoir fermement ancré dans son esprit ou l'utiliser via un objet magique le permettant. Les membres de quelques classes, comme les bardes et les ensorceleurs, connaissent une liste de sorts limitée, mais ils les gardent toujours en tête. Il en va de même pour les monstres capables de recourir à la magie. Les autres lanceurs de sorts, comme les clercs et les magiciens, sont obligés de préparer leurs sorts. Ce processus se déroule différemment en fonction de leur classe, comme expliqué dans la description de chacune.

Les incantations en armure

Pour incanter, il faut se concentrer intensément et exécuter des gestes précis, c'est pourquoi le personnage doit impérativement maîtriser le port de l'armure dont il est vêtu, sans quoi cette dernière le distrait et le gêne trop dans ses mouvements pour lui permettre de lancer un sort.

Dans tous les cas, le nombre de sorts qu'un incantateur peut garder à l'esprit à un moment donné dépend de son niveau de personnage.

Emplacements de sorts

Quel que soit le nombre de sorts que l'incantateur connaît ou qu'il a préparés, il ne peut en lancer qu'un nombre limité avant d'être contraint de se reposer. La manipulation du tissu magique et la canalisation de son énergie, même dans un sort des plus simples, est un processus fatigant, aussi bien sur le plan mental que physique, et plus le niveau du sort est élevé, plus il est épuisant à lancer. C'est pourquoi la description de chaque classe d'incantateur (à l'exception du sorcier) comprend une table indiquant le nombre de sorts de chaque niveau que le personnage est capable de lancer. Par exemple, Umare la magicienne de niveau 3 dispose de quatre emplacements de sorts de niveau 1 et de deux emplacements de sort de niveau 2.

Quand un personnage lance un sort, il dépense un emplacement du même niveau que le sort ou d'un niveau supérieur, « remplissant » l'emplacement avec le sort. Vous pouvez considérer l'emplacement de sort comme une cavité : petite pour un sort de niveau 1, plus grande pour un sort de niveau supérieur. Un sort de niveau 1 tient dans tous les emplacements de sort tandis qu'un sort de niveau 9 rentre seulement dans un emplacement de niveau 9. Ainsi, quand Umare lance *projectile magique*, un sort de niveau 1, elle dépense l'un de ses quatre emplacements de niveau 1. Il lui en reste donc trois.

Un long repos restaure tous les emplacements de sort dépensés (consultez le chapitre 8 pour connaître les règles liées au repos).

Certains monstres et personnages disposent de pouvoirs spéciaux leur permettant de lancer des sorts sans utiliser d'emplacement. C'est le cas d'un moine qui suit la voie des quatre éléments, d'un sorcier qui opte pour certaines invocations occultes et d'un diantrefosse des Neuf Enfers.

Lancer un sort via un emplacement de niveau supérieur

Quand un incantateur lance un sort en utilisant un emplacement d'un niveau supérieur à celui du sort, ce dernier adopte le niveau de l'emplacement lors de son incantation. Par exemple, si Umare lance *projectile magique* en dépensant un emplacement de niveau 2, ce *projectile magique* devient un sort de niveau 2. En pratique, le sort se « dilate » pour occuper tout l'emplacement du sort.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, ont un effet plus puissant quand ils sont lancés avec un niveau supérieur, comme expliqué dans leur description.

Les tours de magie

Un tour de magie est un sort que l'on peut lancer à volonté, sans le préparer à l'avance ni dépenser d'emplacement de sort. Des exercices répétés ont fini par fixer le sort dans l'esprit de l'incantateur et l'ont imprégné de la magie nécessaire pour générer ses effets, encore et encore. Un tour de magie est un sort de niveau 0.

Les rituels

Certains sorts portent une étiquette spéciale : rituel. On peut les lancer en suivant les règles d'incantation ordinaires ou sous forme de rituel. Cette version du sort demande 10 minutes de



plus que la version normale, mais ne coûte pas d'emplacement de sort. Il n'est donc pas possible de lancer le sort à un niveau supérieur sous forme de rituel.

Pour lancer un sort sous forme de rituel, l'incantateur doit disposer d'un pouvoir lui permettant de le faire. C'est par exemple le cas des clercs et des druides. Il doit aussi avoir préparé le sort ou l'avoir sur sa liste de sorts connus, à moins que son pouvoir de rituel ne précise le contraire, comme chez le magicien.

Lancer un sort

Quand un personnage lance un sort, il suit toujours les mêmes règles de base, quelle que soit sa classe et quels que soient les effets du sort.

Chaque description de sort du chapitre 11 commence par un bloc d'informations : le nom du sort, son niveau, son école, sa durée d'incantation, sa portée, ses composantes et la durée de ses effets. Le reste de la section décrit ses effets.

Durée d'incantation

Généralement, un sort se lance par une seule action, mais certains exigent une action bonus, une réaction ou encore plus de temps.

Action bonus

Un sort qui se lance par une action bonus est particulièrement rapide. Pour le lancer, il faut dépenser une action bonus à son tour, à condition de ne pas avoir déjà effectué une telle action au cours de ce tour. Il n'est pas possible de lancer un autre sort lors de ce tour, à moins qu'il ne s'agisse d'un tour de magie avec une durée d'incantation d'une action.

Réactions

Certains sorts se lancent sous forme de réaction. Il faut juste une fraction de seconde pour les faire naître et ils se lancent en réponse à un événement. Si un sort peut se lancer ainsi, sa description précise exactement dans quelles conditions.

Longue durée d'incantation

Certains sorts (dont les rituels) exigent une période d'incantation supérieure, allant de quelques minutes à quelques heures. Quand l'incantateur lance un sort avec une durée d'incantation supérieure à une seule action ou à une réaction, à chaque tour, il doit consacrer son action à l'incantation et, pendant tout ce temps, maintenir sa concentration (voir « Concentration », plus bas). Si elle vole en éclats, le sort échoue, mais l'incantateur ne perd pas l'emplacement de sort concerné. S'il veut recommencer l'incantation, il doit la reprendre à zéro.

Portée

La cible d'un sort doit être à portée de ce sort. Pour un sort comme *projectile magique*, la cible est une créature, pour un sort comme *boule de feu*, c'est le point où la boule explose. La plupart des sorts ont une portée indiquée en mètres. Certains affectent uniquement les créatures (y compris l'incantateur) avec lesquelles il établit un contact physique. D'autres, comme *bouclier*, affectent uniquement l'incantateur. Pour eux, la portée est notée « personnelle ».

Les sorts qui génèrent un cône ou une ligne comme effet et prennent leur origine au niveau de l'incantateur ont aussi une portée notée « personnelle » pour indiquer que le point d'origine de l'effet est obligatoirement le lanceur du sort (voir « Zones d'effet », plus loin dans ce chapitre).

Une fois le sort lancé, ses effets ne sont pas limités par sa portée, à moins que sa description n'indique le contraire.

Composantes

Les composantes du sort représentent les éléments physiques indispensables à l'incantation. La description du sort indique s'il nécessite des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si l'incantateur est incapable de fournir une ou plusieurs de ces composantes, il ne peut pas lancer le sort.

Verbales (V)

Pour lancer la plupart des sorts, il faut entonner des paroles mystiques. Ces mots ne constituent pas la source de puissance du sort, ce sont plutôt des combinaisons de sons, prononcés avec un timbre et une résonance spécifiques, qui animent des filaments de magie. Ainsi, un personnage bâillonné ou englobé dans une zone de silence comme celle résultant du sort *silence* ne peut pas lancer de sort à composante verbale.

Somatiques (S)

Les gestes à exécuter lors de l'incantation se traduisent par force gestes ou par un ensemble de mouvements complexes. Si un sort exige une composante somatique, le lanceur doit avoir au moins une main libre pour accomplir les mouvements nécessaires.

Matérielles (M)

L'incantation de certains sorts requiert des objets particuliers, indiqués entre parenthèses dans la ligne réservée aux composantes. Le personnage peut utiliser une **sacoche à composantes** ou un **focaliseur d'incantation** (voir le chapitre 5) au lieu de la composante indiquée. En revanche, si la composante requise s'accompagne d'une valeur monétaire, le personnage doit obligatoirement utiliser la composante indiquée pour lancer le sort.

S'il est noté que le sort consomme la composante matérielle utilisée, l'incantateur doit en fournir une nouvelle à chaque incantation.

L'incantateur doit avoir une main libre pour accéder à sa composante matérielle (ou pour tenir son focaliseur d'incantation), mais ce peut être la même main que celle utilisée pour exécuter la composante somatique du sort.

Durée

La durée du sort correspond à la période pendant laquelle le sort fait effet. Elle s'exprime en rounds, minutes, heures ou même en années. Certains sorts précisent que leurs effets persistent jusqu'à ce que quelqu'un les dissipe ou les détruise.

Instantanée

De nombreux sorts sont instantanés. Ils blessent, soignent, créent ou modifient une créature ou un objet sans qu'il soit possible de les dissiper, car leur magie existe seulement l'espace d'un instant.

Concentration

L'incantateur doit rester concentré pour maintenir la magie de certains sorts, qui se terminent dès qu'il perd sa concentration. Si un sort se maintient par concentration, cette information apparaît dans la section « Durée » et précise combien de temps l'incantateur peut se concentrer. Il peut rompre sa concentration quand il le désire, et cela ne lui demande aucune action.

Les écoles de magie

Les académies de magie regroupent les sorts en huit catégories appelées des écoles de magie. Les érudits, en particulier les magiciens, classent tous les sorts dans l'une de ces catégories, persuadés que la magie fonctionne toujours de la même manière, qu'elle découle d'études rigoureuses ou émane d'une divinité.

Les écoles de magie aident à décrire les sorts, mais n'obéissent pas à des règles particulières, bien que certaines règles s'y réfèrent.

Les sorts d'**abjuration** sont de nature protectrice, mais certains ont aussi un usage offensif. Ils créent des barrières magiques, annulent les effets néfastes, blessent les intrus ou bannissent des créatures vers d'autres plans d'existence.

Les sorts d'**invocation** transportent des créatures et des objets d'un endroit à l'autre. Certains appellent des créatures et des objets invoqués aux côtés de l'incantateur, tandis que d'autres permettent à ce dernier de se téléporter ailleurs. Certains produisent des objets ou des effets à partir de rien.

Les sorts de **divination** révèlent des informations concernant des secrets oubliés depuis longtemps, des aperçus du futur, des cachettes, une vérité derrière une illusion, ou des gens ou des lieux éloignés.

Les sorts d'**enchantement** affectent l'esprit d'autrui et influencent ou contrôlent son comportement. Grâce à eux, l'incantateur peut obliger un ennemi à le considérer comme un ami, contraindre des créatures à effectuer une action donnée, ou même contrôler autrui comme une marionnette.

Les sorts d'**évocation** manipulent l'énergie magique pour produire l'effet désiré. Certains déchaînent le feu ou la foudre, d'autres canalisent l'énergie positive pour soigner les plaies.

Les sorts d'**illusion** dupent les sens ou l'esprit d'autrui. Ils poussent les gens à voir des choses qui n'existent pas, à ne pas voir celles qui sont devant eux, à entendre des bruits imaginaires ou à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Certaines illusions produisent des images que tout le monde peut voir, mais d'autres sont plus insidieuses et implantent une image directement dans l'esprit d'une créature.

Les sorts de **nécromancie** manipulent les énergies de la vie et de la mort. Ils servent à accroître les réserves de force vitale, à absorber l'énergie vitale d'autrui, à créer des morts-vivants et même à ressusciter les défunts.

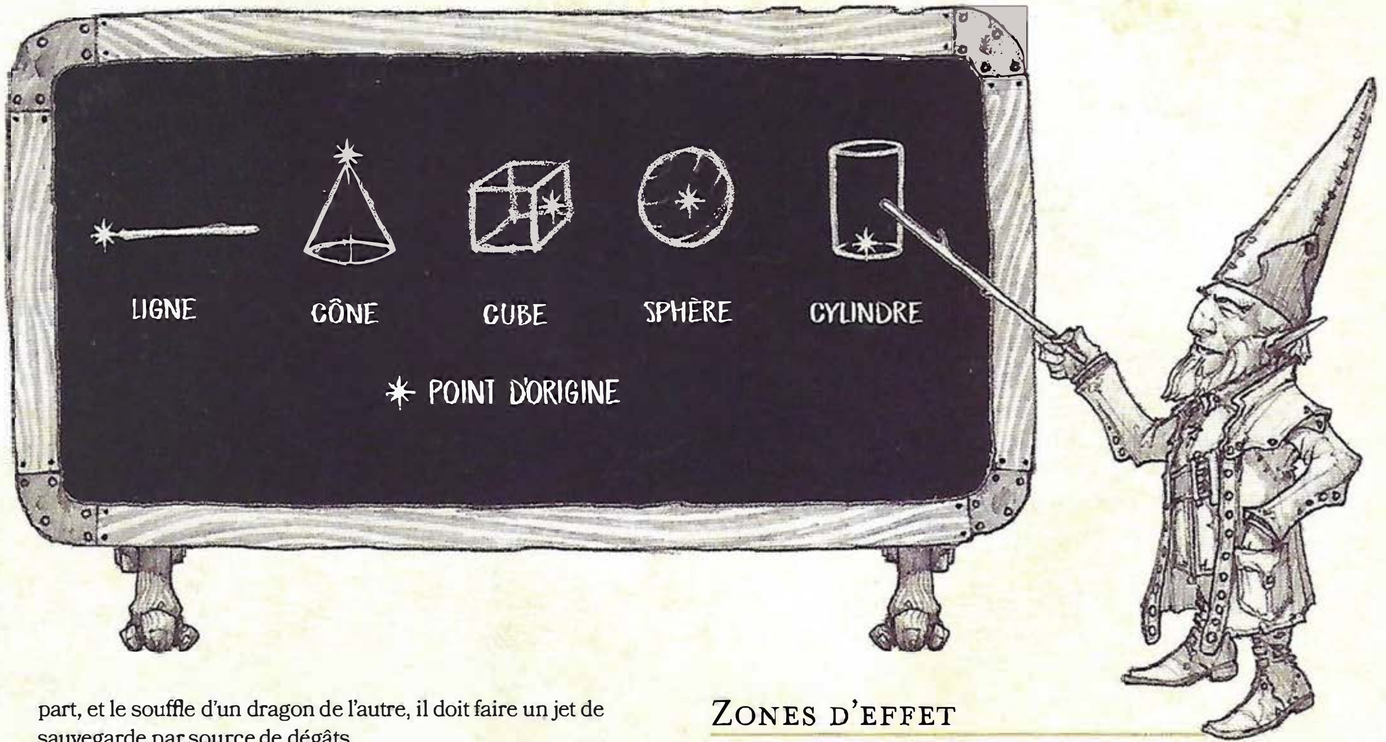
La création de morts-vivants via nécromancie, avec *animation des morts* par exemple, n'a rien d'un acte bienveillant et seuls les incantateurs maléfiques s'en servent abondamment.

Les sorts de **transmutation** modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'un environnement. Ils peuvent transformer un ennemi en créature inoffensive, renforcer un allié, faire bouger un objet sur une simple injonction ou améliorer les capacités curatives innées d'une créature pour qu'elle se remette plus vite de ses blessures.

Les activités normales, comme les déplacements et les attaques, n'interfèrent pas avec la concentration ; en revanche, voici quelques facteurs susceptibles de la briser :

Lancer un autre sort demandant de la concentration. L'incantateur perd sa concentration sur un sort s'il en lance un autre qui exige aussi de la concentration. Il ne peut pas se concentrer sur deux sorts à la fois.

Subir des dégâts. Si l'incantateur essuie des dégâts alors qu'il se concentre sur un sort, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration se brise. Le DD est de 10 ou équivaut à la moitié des dégâts reçus (prendre le chiffre le plus élevé). Si l'incantateur subit des dégâts issus de plusieurs sources, comme une flèche d'une



part, et le souffle d'un dragon de l'autre, il doit faire un jet de sauvegarde par source de dégâts.

Se retrouver neutralisé ou mourir. L'incantateur perd sa concentration s'il est neutralisé ou s'il meurt.

Le MD peut aussi décider que certains phénomènes environnementaux, comme une vague s'abattant sur l'incantateur alors qu'il se trouve sur un bateau en pleine tempête, obligent cet incantateur à réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 s'il veut continuer à se concentrer sur son sort.

Cibles

Un sort exige généralement que son lanceur choisisse une ou plusieurs cibles qui seront affectées par sa magie. La description du sort précise si ce dernier vise les créatures, les objets ou le point d'origine de la zone d'effet (voir plus loin).

À moins que le sort n'ait un effet perceptible, la créature visée ne sait pas forcément qu'elle a été la cible d'un sort. Un effet provoquant un éclair de lumière se remarque certainement, mais un effet plus subtil, comme une tentative de lecture des pensées, passe souvent inaperçu, à moins que la description du sort ne précise le contraire.

Un chemin dégagé jusqu'à la cible

Pour viser une chose, l'incantateur doit avoir un itinéraire dégagé jusqu'à elle, elle ne doit donc pas se trouver derrière un abri total.

Si l'incantateur positionne une zone d'effet en un point qu'il ne voit pas et qu'un obstacle, comme un mur, se dresse entre ce point et lui, le point d'origine de l'effet se retrouve automatiquement du côté de l'obstacle le plus proche de l'incantateur.

Se prendre pour cible

Si le sort vise une cible au choix de l'incantateur, ce dernier peut se prendre pour cible, sauf si la cible doit impérativement être hostile ou s'il est spécifié que ce ne peut pas être l'incantateur. S'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort qu'il lance, il peut se prendre pour cible.

Zones d'effet

Les sorts tels que *mains brûlantes* et *cône de froid* couvrent une zone, ce qui leur permet d'affecter plusieurs créatures à la fois.

L'aspect de la zone d'effet figure dans la description du sort et se présente généralement sous l'une des cinq formes suivantes : cône, cube, cylindre, ligne ou sphère. Chaque zone d'effet a un **point d'origine**, un endroit à partir duquel l'énergie du sort émerge. Les règles associées à chaque forme expliquent comment positionner le point d'origine. En général, le point d'origine est un point de l'espace, mais parfois c'est une créature ou un objet.

L'effet de sort s'étend en lignes droites depuis son point d'origine. Si aucune ligne droite ne relie le point d'origine à un emplacement de la zone d'effet, cet emplacement n'est pas compris dans la zone d'effet du sort. Pour bloquer l'une de ces lignes imaginaires, un obstacle doit fournir un abri total, comme expliqué dans le chapitre 9.

Cône

Un cône s'étend dans la direction de votre choix, à partir de son point d'origine. Sa largeur à un point donné de sa longueur est égale à la distance qui le sépare de son point d'origine. La longueur maximale du cône est notée dans sa zone d'effet.

Le point d'origine d'un cône n'est pas inclus dans sa zone d'effet, à moins que l'incantateur n'en décide autrement.

Cube

L'incantateur choisit le point d'origine du cube, qui se trouve n'importe où sur une des faces de l'effet cubique. La taille du cube représente la longueur de chaque arête.

Le point d'origine du cube n'est pas inclus dans sa zone d'effet, à moins que l'incantateur n'en décide autrement.

Cylindre

Le point d'origine d'un cylindre est le centre d'un cercle appartenant au dit cylindre, comme indiqué dans la description du sort. Ce cercle doit se trouver au sol ou au sommet du cylindre. L'énergie du cylindre se répand en lignes droites depuis le point d'origine jusqu'au périmètre du cercle, formant la base du cylindre. L'effet se propage ensuite vers le haut

depuis la base ou vers le bas depuis le sommet, sur une distance égale à la hauteur du cylindre.

Le point d'origine d'un cylindre est inclus dans sa zone d'effet.

Ligne

Une ligne s'étend depuis son point d'origine en ligne droite sur toute sa longueur et couvre une zone définie par sa largeur.

Le point d'origine d'une ligne n'est pas inclus dans sa zone d'effet, à moins que l'incantateur n'en décide autrement.

Sphère

L'incantateur choisit le point d'origine de la sphère qui s'étend depuis ce point. Le rayon de la sphère est exprimé en mètres et s'étend depuis ce point.

Le point d'origine de la sphère est inclus dans sa zone d'effet.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts précisent que la cible a droit à un jet de sauvegarde pour éviter un ou plusieurs de ses effets. Le sort indique quelle caractéristique utiliser pour le jet et explique ce qui se passe en cas d'échec et de réussite.

Le DD pour résister à un sort est de 8 + modificateur de la caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + modificateurs spéciaux.

Jets d'attaque

Dans certains cas, l'incantateur doit faire un jet d'attaque pour savoir si l'effet du sort touche la cible prévue. Lors d'une attaque de sort, le bonus d'attaque de l'incantateur est égal à son modificateur de caractéristique d'incantation + son bonus de maîtrise.

La plupart des sorts s'accompagnant d'un jet d'attaque exigent une attaque à distance. N'oubliez pas que l'incantateur est désavantagé lors d'un jet d'attaque à distance s'il se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'une créature hostile qui peut le voir et n'est pas neutralisée (voir le chapitre 9).

Combiner les effets magiques

Les effets de sorts différents s'additionnent tant que leurs durées se superposent ; en revanche, les effets d'un même sort lancé à plusieurs reprises ne se cumulent pas. Dans ce cas, l'effet le plus puissant (par exemple le bonus le plus élevé) s'applique tant que sa durée se superpose à celle des autres. Par exemple, si deux clercs lancent *bénédiction* sur une même cible, cette dernière bénéficie des effets d'un seul de ces sorts, elle ne lance pas deux dés supplémentaires.

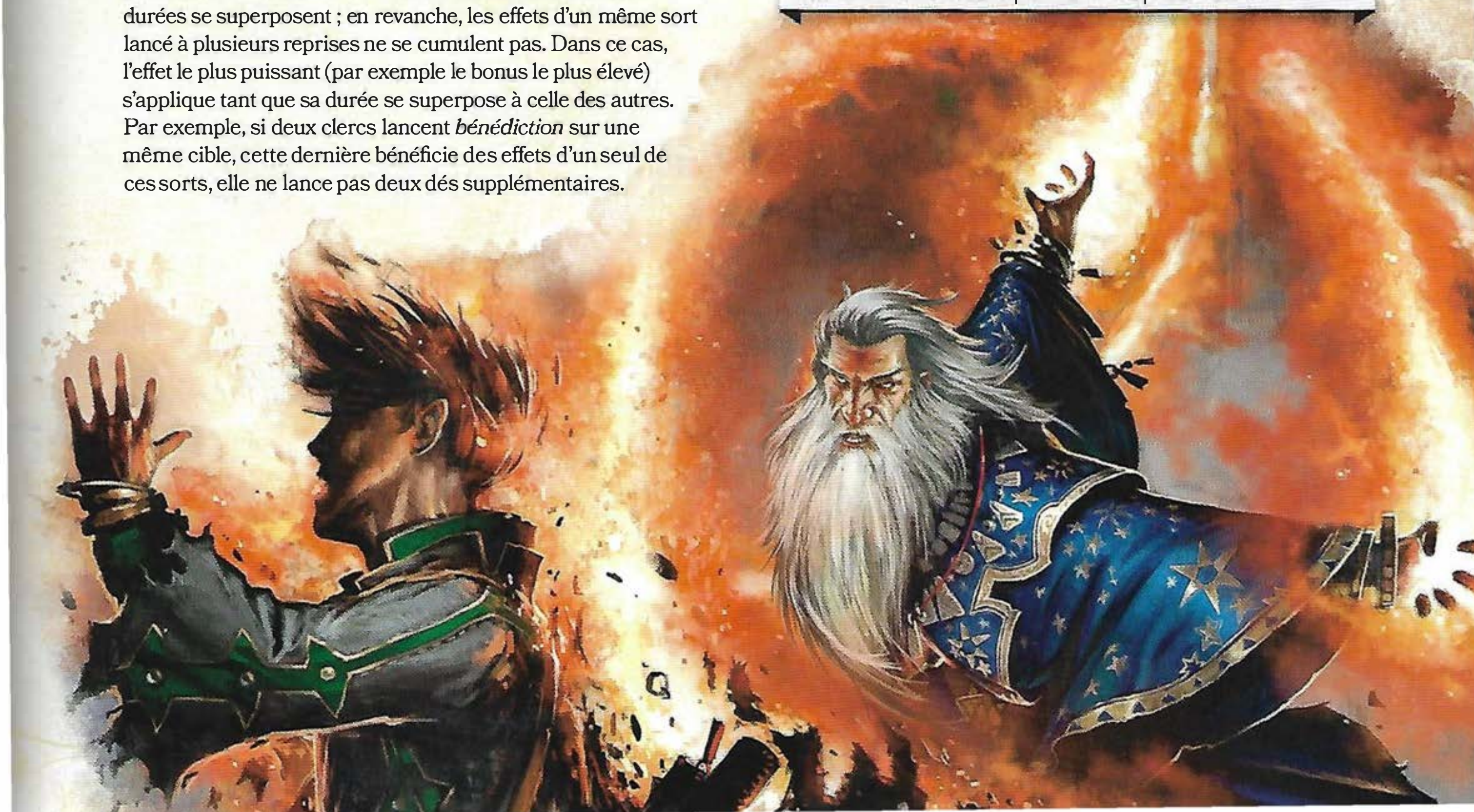
Le Tissage de la magie

Les mondes du multivers de D&D sont autant d'endroits magiques. Chaque chose est imprégnée de pouvoir magique et l'énergie inexploitée réside dans chaque pierre, chaque ruisseau et chaque créature vivante, même dans l'air ambiant. La magie brute, voilà l'essence de la création, la volonté muette et décérébrée de l'existence, celle qui imprègne chaque morceau de matière et se révèle dans chaque manifestation d'énergie à travers le multivers.

Les mortels ne pouvant pas façonner directement cette magie brute, ils utilisent une sorte de tissu magique, une interface entre leur volonté et la magie brute. Les incantateurs des Royaumes Oubliés l'appellent le Tissage et reconnaissent la déesse Mystra dans son essence, mais d'autres donnent un nom différent à cette interface et la visualisent autrement. Mais quel que soit le nom que l'on donne au Tissage, sans lui, la magie brute est inaccessible et même le plus puissant des archimages ne peut allumer une simple bougie dans une zone où le Tissage est déchiré. Mais quand le Tissage l'entoure, il peut façonner la foudre pour pulvériser ses ennemis, parcourir des centaines de kilomètres en un clin d'œil ou même inverser la mort elle-même.

Toute magie dépend du Tissage, mais les incantateurs n'y accèdent pas tous de la même manière : cela dépend de la magie qu'ils pratiquent. Les sorts des magiciens, des sorciers, des ensorceleurs et des bardes sont du domaine de ce que l'on appelle communément la **magie profane**. Ils sont basés sur la compréhension (intuitive ou résultant d'un apprentissage) des mécanismes du Tissage. L'incantateur tire directement des fils du Tissage pour créer l'effet désiré. Les chevaliers occultes et les arnaqueurs arcaniques utilisent aussi la magie profane. Les sorts des clercs, des druides, des paladins et des rôdeurs sont du domaine de la **magie divine**. Ces incantateurs accèdent au Tissage par le biais d'une puissance divine, qu'il s'agisse de celle d'un dieu, des forces divines de la nature ou du poids sacré du serment d'un paladin.

Chaque fois qu'un effet magique se crée, les filaments du Tissage s'entremêlent, se contorsionnent et ploient pour rendre l'effet possible. Quand un personnage utilise un sort de divination comme *détection de la magie* ou *identification*, il entrevoit le Tissage. Un sort comme *dissipation de la magie* aplanit le Tissage. Un sort tel que *champ antimagie* dispose le Tissage de manière à ce que la magie coule autour et non au travers de la zone affectée. Quant aux zones où le Tissage est abîmé ou déchiré, la magie y fonctionne de manière imprévisible... ou pas du tout.





Chapitre 11 : Les sorts

Ce chapitre vous présente les sorts les plus courants dans les mondes de D&D. Il débute par les listes des sorts accessibles à chaque classe et donne ensuite une description de chacun de ces sorts, classés par ordre alphabétique.

Barde

Tours de magie (niveau 0)

amis
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
moquerie cruelle
prestidigitation
protection contre les armes
réparation
viser juste

Niveau 1

amitié avec les animaux
charme-personne
communication avec les animaux
compréhension des langues
déguisement
détection de la magie
fléau
fou rire de Tasha
grande foulée
héroïsme
identification
image silencieuse
léger comme une plume
lueurs féeriques
mot de guérison
murmures dissonants
serviteur invisible
soin des blessures
sommeil
texte illusoire
vague tonnante

Niveau 2

amélioration de caractéristique
apaisement des émotions
bouche magique
briser
cécité/surdité
chauffer le métal
couronne du dément
déblocage
détection des pensées
envoûtement
force fantasmagorique
immobiliser un humanoïde
invisibilité
localiser des animaux ou des plantes
localiser un objet
messager animal
nuée de dagues
restauration inférieure
silence
suggestion
voir l'invisible
zone de vérité

Niveau 3

clairvoyance
communication avec les morts
communication avec les plantes
croissance végétale
dissipation de la magie
envoi de message
feindre la mort
glyphe de protection
image majeure
jeter une malédiction
langues
motif hypnotique
non-détection
nuage puant
petite hutte de Léomund
peur

Niveau 4

compulsion
confusion
invisibilité supérieure
liberté de mouvement
localiser une créature
métamorphose
porte dimensionnelle
terrain hallucinatoire

Niveau 5

animation des objets
apparence trompeuse
cercle de téléportation
coercition mystique
dominer un humanoïde
entrave planaire
éveil
immobiliser un monstre
légende
modification de mémoire
relever les morts
restauration supérieure
rêve
scrutation
soin des blessures de groupe
tromperie

Niveau 6

danse irrésistible d'Otto
illusion programmée
mauvais œil
protections et sceaux
suggestion de groupe
trouver un chemin
vision suprême

Niveau 7

cage de force
épée de Mordenkainen
forme éthérée
image projetée
manoir somptueux de Mordenkainen
mirage
régénération
résurrection
symbole
téléportation

Niveau 8

bagou
dominer un monstre
esprit faible
esprit impénétrable
mot de pouvoir étourdissant

Niveau 9

métamorphose suprême
mot de pouvoir guérisseur
mot de pouvoir mortel
prémonition

Clerc

Tours de magie (niveau 0)

assistance
épargner les mourants
flamme sacrée
lumière
réparation
résistance
thaumaturgie

Niveau 1

balisage
bénédiction
blessure
bouclier de la foi
création ou destruction d'eau
détection de la magie
détection du mal et du bien
détection du poison et des maladies
fléau
injonction
mot de guérison
protection contre le mal et le bien
purification de la nourriture et de l'eau
sanctuaire
soin des blessures

Niveau 2

aide
amélioration de caractéristique
apaisement des émotions
arme spirituelle
augure
cécité/surdité
doux repos
flamme éternelle
immobiliser un humanoïde
lien de protection
localiser un objet
prière de soins
protection contre le poison
restauration inférieure
silence
trouver les pièges
zone de vérité

Niveau 3

animation des morts
cercle magique
clairvoyance
communication avec les morts
création de nourriture et d'eau
dissipation de la magie
envoi de message
esprits gardiens
feindre la mort
fusion dans la pierre
glyphe de protection
jeter une malédiction
langues
lever une malédiction
lueur d'espoir
lumière du jour

marche sur l'eau
mot de guérison de groupe
protection contre l'énergie
revigorer

Niveau 4

bannissement
contrôle de l'eau
divination
façonnage de la pierre
gardien de la foi
liberté de mouvement
localiser une créature
protection contre la mort

Niveau 5

coercition mystique
colonne de flamme
communion
contagion
dissipation du mal et du bien
entrave planaire
fléau d'insectes
légende
relever les morts
restauration supérieure
sanctification
scrutation
soin des blessures de groupe

Niveau 6

allié planaire
barrière de lames
contamination
création de mort-vivant
festin des héros
guérison
interdiction
mot de retour
trouver un chemin
vision suprême

Niveau 7

changement de plan
forme éthérée
invoquer un céleste
parole divine
régénération
résurrection
symbole
tempête de feu

Niveau 8

aura sacrée
champ antimagie
contrôle du climat
tremblement de terre

Niveau 9

guérison de groupe
portail
projection astrale
résurrection suprême

Druide

Tours de magie (niveau 0)

assistance
bouffée de poison
druidisme
fouet épineux
gourdin magique
produire une flamme
réparation
résistance

Niveau 1

amitié avec les animaux
baies nourricières
charme-personne
communication avec les animaux
création ou destruction d'eau
détection de la magie
détection du poison et des maladies
enchevêtrement
grande foulée
lueurs féeriques
mot de guérison
nappe de brouillard
purification de la nourriture et de l'eau
saut
soin des blessures
vague tonnante

Niveau 2

amélioration de caractéristique
bourrasque
chauffer le métal
croissance d'épines
immobiliser un humanoïde
lame de feu
localiser des animaux ou des plantes
localiser un objet
messager animal
passage sans trace
peau d'écorce
protection contre le poison
rayon de lune
restauration inférieure
sens animal
sphère de feu
trouver les pièges
vision dans le noir

Niveau 3

appel de la foudre
communication avec les plantes
croissance végétale
dissipation de la magie
feindre la mort
fusion dans la pierre
invoquer des animaux
lumière du jour
marche sur l'eau
mur de vent
protection contre l'énergie
respiration aquatique
tempête de neige

Niveau 4

confusion
contrôle de l'eau
dominer une bête
façonnage de la pierre
flétrissement
insecte géant
invoquer des élémentaires mineurs
invoquer des êtres des bois
liane agrippeuse
liberté de mouvement
localiser une créature
métamorphose
mur de feu
peau de pierre
tempête de grêle
terrain hallucinatoire

Niveau 5

coercition mystique
communion avec la nature
contagion
coquille antivie
entrave planaire
éveil
fléau d'insectes
invoquer un élémentaire
mur de pierre
passage par les arbres
réincarnation
restauration supérieure
scrutation
soin des blessures de groupe

Niveau 6

déplacer la terre
festin des héros
guérison
invoquer une fée
marche sur le vent
mur d'épines
rayon de soleil
transport végétal
trouver un chemin

Niveau 7

changement de plan
inversion de la gravité
mirage
régénération
tempête de feu

Niveau 8

contrôle du climat
éclat du soleil
esprit faible
formes animales
répulsion/attirance
tremblement de terre
tsunami

Niveau 9

changement de forme
prémonition
résurrection suprême
tempête vengeresse

Ensorceleur

Tours de magie (niveau 0)

amis
aspersion acide
bouffée de poison
contact glacial
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
poigne électrique
prestidigitation
protection contre les armes
rayon de givre
réparation
trait de feu
viser juste

Niveau 1

armure du mage
bouclier
carreau ensorcelé
charme-personne
compréhension des langues
couleurs dansantes
déguisement
détection de la magie
image silencieuse
léger comme une plume

mains brûlantes
nappe de brouillard
orbe chromatique
projectile magique
rayon empoisonné
repli expéditif
saut
simulacre de vie
sommeil
vague tonnante

Niveau 2
agrandir/rétrécir
amélioration de caractéristique
bourrasque
briser
cécité/surdité
couronne du dément
déblocage
détection des pensées
flou
force fantasmagorique
image miroir
immobiliser un humanoïde
invisibilité
lévitation
modifier son apparence
nuée de dagues
pas brumeux
pattes d'araignée
rayon ardent
suggestion
ténèbres
toile d'araignée
vision dans le noir
voir l'invisible

Niveau 3
boule de feu
clairvoyance
clignotement
contresort
dissipation de la magie
éclair
forme gazeuse
hâte
image majeure
langues
lenteur
lumière du jour
marche sur l'eau
motif hypnotique
nuage puant
peur
protection contre l'énergie
respiration aquatique
tempête de neige
vol

Niveau 4
bannissement
confusion
dominer une bête
flétrissement
invisibilité supérieure
métamorphose
mur de feu
peau de pierre
porte dimensionnelle
tempête de grêle

Niveau 5
animation des objets
apparence trompeuse
cercle de téléportation
cône de froid
création
dominer un humanoïde
fléau d'insectes
immobiliser un monstre
mur de pierre
nuage mortel
télékinésie

Niveau 6
cercle de mort
chaîne d'éclairs
déplacer la terre
désintégration
globe d'invulnérabilité
mauvais œil
portail magique
rayon de soleil
suggestion de groupe
vision suprême

Niveau 7
boule de feu à explosion retardée
changement de plan
doigt de mort
embruns prismatiques
forme éthérée
inversion de la gravité
téléportation
tempête de feu

Niveau 8
dominer un monstre
éclat du soleil
mot de pouvoir étourdissant
nuage incendiaire
tremblement de terre

Niveau 9
arrêt du temps
mot de pouvoir mortel
nuée de météores
portail
souhait

Magicien

Tours de magie (niveau 0)
amis
aspersion acide
bouffée de poison
contact glacial
illusion mineure
lumière
lumières dansantes
main du mage
message
poigne électrique
prestidigitation
protection contre les armes
rayon de givre
réparation
trait de feu
viser juste

Niveau 1
alarme
appel de familier
armure du mage
bouclier
carreau ensorcelé
charme-personne
compréhension des langues
couleurs dansantes
déguisement
détection de la magie
disque flottant de Tenser
fou rire de Tasha
graisse
grande foulée
identification
image silencieuse
léger comme une plume
mains brûlantes
nappe de brouillard
orbe chromatique
projectile magique
protection contre le mal et le bien
rayon empoisonné
repli expéditif
saut
serviteur invisible
simulacre de vie
sommeil
texte illusoire
vague tonnante

Niveau 2
agrandir/rétrécir
arme magique
aura magique de Nystul
bouche magique
bourrasque
briser
cécité/surdité
corde enchantée
couronne du dément
déblocage
détection des pensées
doux repos
flamme éternelle
flèche acide de Melf
flou
force fantasmagorique
image miroir
immobiliser un humanoïde
invisibilité
lévitation
localiser un objet
modifier son apparence
nuée de dagues
pas brumeux
pattes d'araignée
rayon affaiblissant
rayon ardent
sphère de feu
suggestion
ténèbres
toile d'araignée
verrou magique
vision dans le noir
voir l'invisible

Niveau 3
animation des morts
boule de feu
caresse du vampire
cercle magique
clairvoyance
clignotement
contresort
dissipation de la magie
éclair
envoi de message
feindre la mort
forme gazeuse
glyphe de protection
hâte
image majeure
jeter une malédiction
langues
lenteur
lever une malédiction
monture fantôme

motif hypnotique
non-détection
nuage puant
petit hutte de Leomund
peur
protection contre l'énergie
respiration aquatique
tempête de neige
vol

Niveau 4

assassin imaginaire
bannissement
bouclier de feu
chien de garde de Mordenkainen
coffre secret de Léomund
confusion
contrôle de l'eau
fabrication
façonnage de la pierre
flétrissement
invisibilité supérieure
invoquer des élémentaires mineurs
localiser une créature
métamorphose
mur de feu
œil magique
peau de pierre
porte dimensionnelle
sanctuaire privé de Mordenkainen
sphère résiliente d'Otiluke
tempête de grêle
tentacules noirs d'Evard
terrain hallucinatoire

Niveau 5

animation des objets
apparence trompeuse
cercle de téléportation
coercition mystique
cône de froid
contacter un autre plan
création
dominer un humanoïde
entrave planaire
immobiliser un monstre
invoquer un élémentaire
légende
lien télépathique de Rary
main de Bigby
modification de mémoire
mur de force
mur de pierre
nuage mortel
passe-muraille
rêve
scrutation
télékinésie
tromperie

Niveau 6

cercle de mort
chaîne d'éclairs
contingence
convocations instantanées de Drawmij
création de mort-vivant
danse irrésistible d'Otto
déplacer la terre
désintégration
globe d'invulnérabilité
illusion programmée
mauvais œil
mur de glace
pétrification
portail magique
possession
protections et sceaux
rayon de soleil
sphère glacée d'Otiluke
suggestion de groupe
vision suprême

Niveau 7

boule de feu à explosion retardée
cage de force
changement de plan
doigt de mort
embruns prismatiques
épée de Mordenkainen
forme éthérée
image projetée
inversion de la gravité
manoir somptueux de Mordenkainen
mirage
séquestration
simulacre
symbole
téléportation

Niveau 8

champ antimagie
clone
contrôle du climat
demi-plan
dominer un monstre
éclat du soleil
esprit faible
esprit impénétrable
labyrinthe
mot de pouvoir étourdissant
nuage incendiaire
répulsion/attirance
télépathie

Niveau 9

arrêt du temps
changement de forme
emprisonnement
étrangeté
métamorphose suprême
mot de pouvoir mortel
mur prismatique
nuée de météores
portail
prémonition
projection astrale
souhait

Paladin

Niveau 1

bénédiction
bouclier de la foi
détection de la magie
détection du mal et du bien
détection du poison et des maladies
duel forcé
faveur divine
frappe ardente
frappe colérique
frappe tonitruante
héroïsme
injonction
protection contre le mal et le bien
purification de la nourriture et de l'eau
soin des blessures

Niveau 2

aide
arme magique
frappe lumineuse
localiser un objet
protection contre le poison
restauration inférieure
trouver une monture
zone de vérité

Niveau 3

arme élémentaire
aura de vitalité
aura du croisé
cercle magique
création de nourriture et d'eau
dissipation de la magie
frappe aveuglante
lever une malédiction
lumière du jour
revigorer

Niveau 4

aura de pureté
aura de vie
bannissement
frappe assommante
localiser une créature
protection contre la mort

Niveau 5

cercle de pouvoir
coercition mystique
dissipation du mal et du bien
frappe du bannissement
relever les morts
vague destructrice

Rôdeur

Niveau 1

alarme
amitié avec les animaux
baies nourricières
communication avec les animaux
détection de la magie
détection du poison et des maladies
frappe piégeuse
grande foulée
grêle d'épines
marque du chasseur
nappe de brouillard
saut
soin des blessures

Niveau 2

cordon de flèches
croissance d'épines
localiser des animaux ou des plantes
localiser un objet
messager animal
passage sans trace
peau d'écorce
protection contre le poison
restauration inférieure
sens animal
silence
trouver les pièges
vision dans le noir

Niveau 3

communication avec les plantes
croissance végétale
flèche de foudre

invoquer des animaux
invoquer un tir de barrage
lumière du jour
marche sur l'eau
mur de vent
non-détection
protection contre l'énergie
respiration aquatique

Niveau 4

invoquer des êtres des bois
liane agrippeuse
liberté de mouvement
localiser une créature
peau de pierre

Niveau 5

carquois magique
communion avec la nature
invoquer une volée de projectiles
passage par les arbres

Sorcier

Tours de magie (niveau 0)

amis
bouffée de poison
contact glacial
explosion occulte
illusion mineure
main du mage
prestidigitation
protection contre les armes
viser juste

Niveau 1

armure d'Agathys
carreau ensorcelé
charme-personne
compréhension des langues
maléfice
protection contre le mal et le bien
repli expéditif
représailles infernales
serviteur invisible
tentacules d'Hadar
texte illusoire

Niveau 2

briser
couronne du dément
envoûtement
image miroir
immobiliser un humanoïde
invisibilité
nuée de dagues
pas brumeux
pattes d'araignée
rayon affaiblissant
suggestion
ténèbres

Niveau 3

appétit d'Hadar
caresse du vampire
cercle magique
contresort
dissipation de la magie
forme gazeuse
image majeure
langues
lever une malédiction
motif hypnotique
peur
vol

Niveau 4

bannissement
flétrissement
porte dimensionnelle
terrain hallucinatoire

Niveau 5

contacter un autre plan
immobiliser un monstre
rêve
scrutation

Niveau 6

cercle de mort
création de mort-vivant
invoquer une fée
mauvais œil
pétrification
portail magique
suggestion de groupe
vision suprême

Niveau 7

cage de force
changement de plan
doigt de mort
forme éthérée

Niveau 8

bagou
demi-plan
dominer un monstre
esprit faible
mot de pouvoir étourdissant

Niveau 9

emprisonnement
métamorphose suprême
mot de pouvoir mortel
prémonition
projection astrale

Description des sorts

Les sorts sont présentés par ordre alphabétique.

Agrandir/rétrécir

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de limaille de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou rétrécissez une créature ou un objet situé à portée et dans votre champ de vision pendant toute la durée du sort. Choisissez soit une créature, soit un objet qui n'est ni porté ni transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle le réussit, le sort reste sans effet.

Si la cible est une créature, tout ce qu'elle porte et tout ce qu'elle transporte change de taille avec elle. En revanche, si elle lâche un objet, il reprend sa taille normale sur-le-champ.

Agrandir. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran, de Moyenne à Grande par exemple. Si la cible n'a pas assez de place pour doubler de volume, elle atteint la taille maximale possible dans l'espace dont elle dispose. Elle est avantagée lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force jusqu'à la fin du sort. Les armes de la cible grandissent pour s'adapter à sa nouvelle taille. Tant qu'elles sont ainsi agrandies, elles infligent 1d4 dégâts de plus.

Rétrécir. La cible réduit de moitié dans toutes les dimensions et son poids est divisé par huit. Ce rétrécissement réduit sa catégorie de taille d'un cran, de Moyenne à Petite par exemple. La cible est désavantagée lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force jusqu'à la fin du sort. Les armes de la cible rétrécissent pour s'adapter à sa nouvelle taille. Tant qu'elles sont ainsi réduites, elles infligent 1d4 dégâts de moins (mais cela ne peut pas faire passer les dégâts en dessous de 1).

Aide

Abjuration de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une minuscule bandelette de tissu blanc)
Durée : 8 heures

Le sort renforce vos alliés qui deviennent plus robustes et plus résolus. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chacune d'entre elles augmentent de 5 pendant toute la durée du sort.

À plus haut niveau. Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les points de vie de chaque cible augmentent de 5 points supplémentaires pour chaque niveau au-delà du 2e.

Alarme

Abjuration de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une minuscule clochette et un filament en argent)
Durée : 8 heures

Vous installez une alarme pour vous avertir en cas d'intrusion. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée qui ne

fasse pas plus qu'un cube de 6 mètres d'arête. Tant que le sort fait effet, une alarme vous alerte dès qu'une créature de taille Très Petite ou supérieure touche la zone protégée ou y pénètre. Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez aussi choisir si l'alarme sera audible ou mentale.

Une alarme mentale vous avertit d'un tintement dans votre tête tant que vous vous trouvez dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de la zone protégée. Ce tintement suffit à vous réveiller si vous êtes endormi.

Une alarme audible émet le même son qu'une cloche d'alerte pendant 10 secondes et retentit dans un rayon de 18 mètres.

Allié planaire

Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous demandez de l'aide à une entité appartenant à un autre monde. Vous devez connaître cet être, que ce soit un dieu, un primordial, un prince démoniaque ou une autre créature à la puissance cosmique. L'entité vous envoie un céleste, un élémentaire ou un fiélon qui lui est loyal. Cette créature apparaît dans un emplacement libre à portée. Si vous connaissez le nom d'une créature spécifique, vous pouvez le mentionner lors de l'incantation pour demander à ce que ce soit elle que l'entité vous envoie, bien qu'elle puisse tout de même vous envoyer un autre émissaire (au MD de décider).

Quand la créature apparaît, elle n'a aucune obligation de se comporter d'une manière particulière. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service rémunéré, mais elle n'est pas obligée d'accepter. Votre requête peut être très simple (nous faire passer en volant au-dessus de ce précipice, nous aider à livrer un combat...) ou plus complexe (espionner nos ennemis, nous protéger lors de l'exploration de ce donjon...). Pour négocier un service, vous devez être en mesure de communiquer avec la créature.

Le paiement peut se faire sous diverses formes. Un céleste peut demander une importante donation en or ou en objets magiques à un temple allié tandis qu'un fiélon peut exiger un sacrifice vivant ou un trésor. Certaines créatures monnayent leurs services contre une quête à accomplir de votre côté.

En règle générale, une tâche qui s'accomplit en quelques minutes se paie 100 po la minute. Une tâche qui demande plusieurs heures coûte 1 000 po de l'heure, et une tâche effectuée sur plusieurs jours (10 au maximum) vaut 10 000 po la journée. Le MD peut modifier le montant en fonction des circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche à accomplir s'accorde avec l'éthique de la créature, elle peut réduire son salaire de moitié ou même y renoncer. Les tâches qui ne présentent aucun risque coûtent souvent la moitié du prix indiqué précédemment tandis que les missions particulièrement dangereuses valent parfois bien plus cher. Une créature accepte rarement une tâche visiblement suicidaire.

Une fois que la créature a accompli la tâche demandée ou quand la durée de service décidée est arrivée à son terme, elle retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport, si la tâche l'exige et qu'elle est en mesure de le faire.

Si vous êtes incapable de vous mettre d'accord avec la créature sur le prix de ses services, elle retourne immédiatement sur son plan natal.

Une créature enrôlée dans votre groupe compte comme un membre à part entière et reçoit sa part de points d'expérience.

Amélioration de caractéristique

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des poils ou des plumes venant d'un animal)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature pour lui accorder une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants dont la cible bénéficiera jusqu'à la fin du sort.

Endurance de l'ours. La cible est avantagée lors des tests de Constitution. Elle gagne aussi 2d6 points de vie temporaires qui disparaissent quand le sort se termine.

Force du taureau. La cible est avantagée lors des tests de Force et sa capacité de charge est doublée.

Grâce du chat. La cible est avantagée lors des tests de Dextérité. De plus, elle ne subit pas de dégâts quand elle chute sur 6 mètres ou moins, à condition qu'elle ne soit pas neutralisée.

Splendeur de l'aigle. La cible est avantagée lors des tests de Charisme.

Ruse du renard. La cible est avantagée lors des tests d'Intelligence.

Sagesse du hibou. La cible est avantagée lors des tests de Sagesse.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, vous pouvez prendre une créature de plus pour cible par niveau au-delà du 2ᵉ.

Amis

Enchantement, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, M (un peu de maquillage à s'appliquer sur le visage lors de l'incantation)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant toute la durée du sort, vous êtes avantagé sur tous les tests de Charisme à l'encontre d'une créature de votre choix qui ne vous est pas hostile. Quand le sort se termine, cette créature se rend compte que vous avez usé de magie pour l'influencer et elle devient hostile. Si elle est encline à la violence, elle peut très bien vous attaquer. Une autre peut chercher à se venger autrement (au choix du MD), selon la manière dont vous avez interagi avec elle.

Amitié avec les animaux

Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous convainquez une bête que vous ne lui voulez pas de mal. Choisissez une bête située à portée dans votre champ de vision. Elle doit vous voir et vous entendre. Le sort échoue si elle possède une Intelligence de 4 ou plus. Dans le cas contraire, elle doit réussir un jet de Sagesse, sans quoi vous la charmez pendant toute la durée du sort. Le sort se termine si vous ou l'un de vos camarades blessez la cible.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une bête supplémentaire par emplacement de sort au-delà du 1ᵉʳ.

Animation des morts
Nécromancie de niveau 3

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un lambeau de chair et une pincée de poudre d'os)
Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'os ou le cadavre d'un humanoïde de taille Moyenne ou Petite situé à portée. Votre sort imprègne la cible d'un ignoble simulacre de vie, la relevant sous forme de mort-vivant. Elle devient un squelette si vous avez lancé le sort sur un tas d'os, et un zombi si vous avez opté pour un cadavre (le MD dispose des statistiques de jeu de la créature).

À chacun de vos tours, vous pouvez dépenser une action bonus pour donner un ordre mental à la créature générée via ce sort si elle se trouve dans un rayon de 18 mètres (si vous contrôlez plusieurs créatures, vous pouvez donner un ordre à l'une d'elles, certaines d'entre elles ou à toutes à la fois, à condition de transmettre le même ordre à chacune). À vous de décider quelles actions la créature va entreprendre et à quel endroit elle se déplacera au cours du tour suivant, mais vous pouvez aussi lui donner un ordre plus générique, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, elle continue à le suivre jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa tâche.

La créature est placée sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour la contrôler pendant 24 heures de plus, il vous faut lui relancer ce sort avant la fin de la période de 24 heures pendant laquelle il fait effet. Si vous utilisez ce sort ainsi, il vous permet de réaffirmer votre contrôle sur un maximum de quatre créatures animées grâce à lui plutôt que d'en animer une nouvelle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures de plus par niveau au-delà du 3e. Chaque créature doit venir d'un tas d'os ou d'un cadavre différent.

Animation des objets
Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie sur votre ordre. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques à portée que personne ne porte ni ne transporte. Les cibles de taille Moyenne comptent comme deux objets, celles de taille Grande comme quatre et celles de taille Très Grande comme huit. Vous ne pouvez pas animer d'objet de taille supérieure. Chaque cible s'anime et devient une créature placée sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à tomber à 0 point de vie.

Par une action bonus, vous pouvez donner un ordre mental à toute créature créée via ce sort qui se trouve au maximum à 150 mètres de vous (si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez donner un ordre à l'une d'elles, certaines d'entre elles ou toutes à la fois, à condition de donner le même ordre à toutes). À vous de décider quelle action la créature va entreprendre et à quel endroit elle se déplacera au cours du tour suivant, mais vous pouvez aussi lui donner un ordre plus générique, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, elle continue à le suivre jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa tâche.

Statistiques des objets animés

Taille	pv	CA	Attaque	For	Dex
Très Petite	20	18	+8 pour toucher, 1d4+4 dégâts	4	18
Petite	25	16	+6 pour toucher, 1d8+2 dégâts	6	14
Moyenne	40	13	+5 pour toucher, 2d6+1 dégâts	10	12
Grande	50	10	+6 pour toucher, 2d10+2 dégâts	14	10
Très Grande	80	10	+8 pour toucher, 2d12+4 dégâts	18	6

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Sa Constitution est de 10 tandis que son Intelligence et sa Sagesse sont de 3 et son Charisme de 1. Il a une vitesse de 9 mètres. S'il est dépourvu de pattes ou d'appendices susceptibles de le mouvoir, il gagne à la place la capacité de voler à une vitesse de 9 mètres et peut utiliser le vol stationnaire. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet de plus grande taille, comme une chaîne vissée à un mur, sa vitesse est de 0. L'objet possède la vision aveugle dans un rayon de 9 mètres ; au-delà, il est aveugle. Quand l'objet animé tombe à 0 point de vie, il reprend sa forme originelle d'objet et tout dégât en surplus est infligé à sa forme originelle.

Si vous ordonnez à un objet animé d'attaquer, il a droit à une attaque au corps à corps unique contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre. Il porte une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés en fonction de sa taille. Le MD peut tout à fait décider qu'un objet animé inflige des dégâts perforants ou tranchants si sa forme le lui permet.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, vous pouvez animer deux objets supplémentaires par emplacement au-delà du 5e.

Apaisement des émotions
Enchantement de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes au sein d'un groupe de gens. Chaque humanoïde qui se trouve dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée autour d'un point de votre choix situé à portée doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut décider de rater volontairement ce jet, sachant que lorsqu'une créature rate son jet de sauvegarde, vous l'affectez avec l'un des deux effets suivants, à votre choix.

Vous débarrassez temporairement la cible de tout état charmé ou terrorisé. Une fois le sort terminé, l'état s'applique de nouveau, à moins que sa durée n'ait expiré.

Sinon, vous rendez la cible indifférente vis-à-vis des créatures de votre choix, envers lesquelles elle était auparavant hostile. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou

affectée par un sort néfaste, ou bien si elle voit l'un de ses amis se faire ainsi molester. La cible redevient hostile dès que le sort se termine, à moins que le MD n'en décide autrement.

Apparence trompeuse

Illusion de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de modifier l'apparence d'autant de créatures que vous voulez, à condition qu'elles se trouvent à portée et dans votre champ de vision. Vous donnez à chacune d'entre elles une nouvelle apparence illusoire. Une cible non consentante peut faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas.

Ce sort change l'apparence physique, mais aussi les habits, les armures, les armes et le reste de l'équipement. Vous pouvez faire croire que chaque créature affectée est plus petite ou plus grande de 30 centimètres maximum qu'en réalité, lui donner l'air grosse, maigre ou entre les deux. Vous ne pouvez pas changer le type de son corps, vous devez choisir une forme possédant la même conformation qu'elle au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination. Le sort persiste pendant toute sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le révoquer.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à la tenue de la cible, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour la faire paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de la toucher se heurtera à son corps alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Une créature peut utiliser son action pour examiner une cible et faire un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort. Si elle réussit, elle comprend que la cible est déguisée.

Appel de familier

Invocation de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (10 po de charbon, d'encens et d'herbes à faire brûler dans un brasero en laiton)
Durée : instantanée

Vous vous attachez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une chauve-souris, un chat, un crabe, une grenouille (ou un crapaud), un faucon, un lézard, une pieuvre, une chouette, un serpent venimeux, un poisson (un piranha), un rat, un corbeau, un hippocampe, une araignée ou une belette. Le familier apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et possède les mêmes statistiques que l'animal dont il revêt la forme, bien qu'il soit un céleste, une fée ou un fiélon (à vous de choisir) au lieu d'une bête.

Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit toujours à vos ordres. Lors d'un combat, il lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer, mais il peut effectuer d'autres actions normalement.

Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de cadavre derrière lui. Il réapparaît si vous lancez de nouveau ce sort.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres autour de vous. De plus, vous pouvez dépenser votre action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de votre familier jusqu'au début de votre prochain tour. Vous bénéficiez aussi de tout sens spécial que possède votre familier. Pendant ce temps, vos yeux et vos oreilles ne fonctionnent plus.

Vous pouvez renvoyer temporairement votre familier par une action. Il gagne alors une poche dimensionnelle où il attend que vous le rappeliez. Vous pouvez aussi le renvoyer définitivement. Vous pouvez utiliser une action alors qu'il est temporairement renvoyé pour le faire réapparaître dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Vous ne pouvez avoir qu'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous avez déjà un familier, vous attribuez simplement une nouvelle forme à celui que vous possédez déjà : choisissez une des formes de la liste précédente, que votre familier adopte de suite.

Enfin, quand vous lancez un sort avec une portée de « contact » votre familier peut délivrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 mètres de vous ou moins et utiliser sa réaction pour transmettre le sort au moment où vous le lancez. Si le sort exige un jet d'attaque, vous utilisez votre propre modificateur d'attaque lors du jet.

Appel de la foudre

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage orageux apparaît sous forme d'un cylindre de 3 mètres de haut pour 18 mètres de rayon, centré sur un point situé dans votre champ de vision et à 30 mètres directement au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir le point situé à cette hauteur, là où le nuage doit se former (si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage par exemple).

Quand vous lancez le sort, vous devez choisir un point situé à portée et dans votre champ de vision. Un éclair jaillit du nuage et vient frapper ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 3d10 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement. À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez dépenser votre action pour appeler ainsi la foudre, en visant le même point ou un autre.

Si, au moment de l'incantation, vous vous trouvez en extérieur et que les conditions sont déjà orageuses, le sort vous donne le contrôle de l'orage déjà présent au lieu d'en créer un nouveau. Dans ce cas, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du 3e.

Appétit d'Hadar

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (tentacule de pieuvre en saumure)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ouvrez un portail sur le vide intersidéral, une région plongée dans les ténèbres et infestée par des horreurs inconnues. Une sphère de 6 mètres de rayon apparaît. Elle est

faite de ténèbres et d'un froid mordant et centrée sur un point à portée. Elle reste là pendant toute la durée du sort. Dans ce néant, on entend une cacophonie de sinistres murmures et de bruits de mastication, audibles dans un rayon de 9 mètres. Aucune lumière, ni magique ni autre, ne peut illuminer la zone et toute créature entièrement englobée en son sein est aveuglée. Le néant crée une distorsion dans le tissu de l'espace et la zone est considérée comme un terrain difficile. Toute créature qui y commence son tour subit 2d6 dégâts de froid. Une créature qui y termine son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi des tentacules laiteux venus d'ailleurs la palpent et lui infligent 2d6 dégâts d'acide.

Arme élémentaire

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique pour la rendre magique. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre. Pendant toute la durée du sort, l'arme bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires du type choisi.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque passe à +2 et les dégâts supplémentaires à 2d4. Quand vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, le bonus passe à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

Arme magique

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, elle devient magique et bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, le bonus passe à +2, et à +3 si vous utilisez un emplacement de niveau 6 ou plus.

Arme spirituelle

Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous créez à portée une arme spectrale flottante qui persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le lanciez de nouveau. Lors de l'incantation, vous pouvez faire une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arme. Si vous touchez, la cible reçoit un montant de dégâts de force égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 mètres et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

L'arme peut revêtir la forme de votre choix. Les clercs des divinités associées à une arme particulière (comme St Cuthbert, connu pour sa masse ou Thor pour son marteau) font en sorte que l'arme générée ressemble à l'arme iconique de leur protecteur.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 2e.

Armure d'Agathys

Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un verre d'eau)
Durée : 1 heure

Une force magique protectrice vous entoure et se manifeste sous la forme d'une pellicule de givre spectral qui recouvre votre personne et votre équipement. Vous gagnez 5 points de vie temporaires pendant toute la durée du sort. Si une créature vous touche avec une attaque de corps à corps alors que vous possédez encore ces points de vie temporaires, elle subit 5 dégâts de froid.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Armure du mage

Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un bout de cuir tanné)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure et l'enveloppez d'une force magique protectrice jusqu'à la fin du sort. La CA de base de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort se termine si la cible revêt une armure ou si vous révoquez le sort par une action.

Arrêt du temps

Transmutation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous arrêtez brièvement le cours du temps pour tout le monde sauf vous. Le temps ne s'écoule plus pour les autres créatures tandis que vous disposez de 1d4+1 tours d'affilée, pendant lesquels vous pouvez faire des actions et vous déplacer normalement.

Ce sort se termine si l'une des actions que vous effectuez lors de ce laps de temps ou l'un des effets que vous créez lors de ce laps de temps affecte une créature autre que vous ou un objet porté ou transporté par une créature autre que vous. Le sort se termine également si vous vous éloignez à plus de 300 mètres de l'endroit où vous l'avez lancé.

Aspersion acide

Invocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez une boule d'acide. Choisissez une créature à portée, ou deux créatures à portée situées à 1,50 mètre

ou moins l'une de l'autre. Une cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sinon elle subit 1d6 dégâts d'acide. Les dégâts du sort augmentent de 1d6 quand vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Assassin imaginaire
Illusion de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature située à portée dans votre champ de vision pour créer une manifestation illusoire de ses pires terreurs, qu'elle sera la seule à voir. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle est terrorisée pendant toute la durée du sort. Tant que le sort n'est pas terminé, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Elle subit 4d10 dégâts psychiques à chaque échec. Le sort se termine dès qu'elle réussit un jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du 4e.

Assistance
Divination, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée :contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer 1d4 et ajouter le chiffre obtenu au test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après le test. Le sort se termine alors.

Augure
Divination de niveau 2

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (bâtonnets, os ou petits objets similaires d'une valeur minimale de 25 po, portant des marques spéciales)
Durée : instantanée

Vous lancez des bâtonnets ornés de gemmes ou des os de dragon, tirez des cartes ornementées ou utilisez une autre méthode de divination pour recevoir un présage de la part d'une entité d'un autre monde. Ce présage concerne les résultats de la conduite que vous comptez tenir dans les trente prochaines minutes. C'est au MD de choisir l'un des présages suivants :

- *Bonheur* pour un résultat positif
- *Malheur* pour un résultat négatif
- *Bonheur et malheur* pour un résultat comportant du positif et du négatif
- *Rien* pour un résultat n'étant ni positif ni négatif

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances, comme l'incantation de sorts supplémentaires, ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25% de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est au MD de faire ce jet en secret.

Aura de pureté
Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 m de rayon)
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie purificatrice émane de vous et forme une aura dans un rayon de 9 mètres. Cette aura se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort et reste centrée sur vous. Chaque créature non hostile qui se trouve dans l'aura (vous y compris) ne peut pas tomber malade, devient résistante aux dégâts de poison et est avantagée sur les jets de sauvegarde contre les effets générant les états suivants : assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, étourdi, paralysé, terrorisé.

Aura de vie
Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 m de rayon)
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie protectrice de vie émane de vous et forme une aura dans un rayon de 9 mètres. Cette aura se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort et reste centrée sur vous. Chaque créature non hostile qui se trouve dans l'aura (vous y compris) devient résistante aux dégâts nécrotiques et il est impossible de réduire son maximum de points de vie. De plus, une créature vivante non hostile récupère 1 point de vie quand elle débute son tour au sein de l'aura alors qu'elle a 0 point de vie.

Aura de vitalité
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 m de rayon)
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie curative émane de vous et forme une aura dans un rayon de 9 mètres. Cette aura se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort et reste centrée sur vous. Vous pouvez utiliser une action bonus pour rendre 2d6 points de vie à une créature située au sein de l'aura, vous y compris.

Aura du croisé
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une puissance sacrée émane de vous et forme une aura d'un rayon de 9 mètres, réveillant la combativité de vos amis. L'aura est centrée sur vous et se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort. Toutes les créatures non hostiles (y compris vous-même) situées en son sein infligent 1d4 dégâts radiants de plus quand elles touchent une cible avec une attaque armée.

Aura magique de Nystul
Illusion de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)
Durée : 24 heures

Vous enveloppez la créature ou l'objet touché d'une illusion, afin que les sorts de divination révèlent des informations erronées à son propos. La cible du sort doit être une créature consentante ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature.

Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez l'un des effets suivants, ou les deux, qui persistent pendant toute la durée du sort. Si vous lancez ce sort sur la même créature ou le même objet chaque jour pendant 30 jours, en lui attribuant le même effet à chaque fois, l'illusion persiste jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe.

Aura factice. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît vis-à-vis des sorts et effets magiques détectant les auras magiques, comme *détection de la magie*. Vous pouvez ainsi faire en sorte qu'un objet magique paraisse dépourvu de magie ou qu'un objet ordinaire semble magique, ou vous pouvez modifier l'aura magique de la cible de manière à ce qu'elle paraisse appartenir à l'école de magie de votre choix. Quand vous apposez cet effet sur un objet, vous pouvez faire en sorte que la magie factice se montre à toute personne qui manipule l'objet.

Masque. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques qui détectent les types de créatures, comme le sens divin d'un paladin ou le déclencheur d'un sort de *symbole*. Vous choisissez un type de créature : les autres sorts et effets magiques traitent la cible comme si elle appartenait au type ou à l'alignement choisi.

Aura sacrée

Abjuration de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un petit reliquaire d'une valeur minimum de 1 000 po contenant une relique sacrée, comme un bout de la robe d'un saint ou un morceau de parchemin prélevé sur un texte sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de votre personne et forme un doux halo qui vous enveloppe dans un rayon de 9 mètres. Les créatures de votre choix se trouvant dans ce rayon au moment où vous lancez ce sort émettent une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, jusqu'à la fin du sort, elles sont avantagées lors des jets de sauvegarde tandis que les autres créatures sont désavantagées quand elles effectuent un jet d'attaque contre elles. Quand un fiélon ou un mort-vivant touche une créature affectée avec une attaque au corps à corps, l'aura qui enveloppe la créature flamboie soudain. L'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se retrouver aveugle jusqu'à la fin du sort.

Bagou

Transmutation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous faites un test de Charisme, vous pouvez remplacer le nombre obtenu au dé par un 15. De plus, quoi que vous disiez, la magie visant à déterminer si vous dites la vérité vous croit toujours sincère.

Baies nourricières

Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un brin de gui)
Durée : instantanée

Jusqu'à dix baies apparaissent dans votre main. Elles sont imprégnées de magie pendant une journée. Une créature peut utiliser son action pour manger une baie, ce qui lui rend un point de vie et la nourrit pour la journée.
Les baies perdent leurs propriétés si personne ne les mange dans les 24 heures qui suivent l'incantation.

Balisage

Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Un rayon de lumière frappe une créature de votre choix située à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre elle. Si vous touchez, elle subit 4d6 dégâts radiants et scintille d'une faible lumière mystique jusqu'à la fin de votre prochain tour. D'ici là et grâce à cette lueur, le prochain jet d'attaque effectué contre elle est avantagé.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 1er.

Bannissement

Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un objet qui répugne à la cible)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer une créature située dans votre champ de vision dans un autre plan d'existence. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou se faire bannir.

Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous vous trouvez, vous l'exilez dans un demi-plan inoffensif. Elle est neutralisée tant qu'elle se trouve là-bas et y reste jusqu'à la fin du sort. À ce moment, elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si son emplacement de départ est occupé.

Si la cible est originaire d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, une légère détonation accompagne son retour de force sur son plan d'origine. Si le sort se termine avant qu'une minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si son emplacement de départ est occupé. Sinon, elle ne revient pas.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du 4e.

Barrière de lames

Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur vertical constitué de lames tournoyantes faites d'énergie magique et tranchantes comme des rasoirs. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée du sort. Vous pouvez créer un mur droit d'un maximum de 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire d'un maximum de 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur offre un abri important aux créatures qui se trouvent derrière lui, et son espace est traité comme un terrain difficile.

Quand une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois au cours de son tour ou quand elle commence son tour dans cette zone, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle subit 6d10 dégâts tranchants ; si elle le réussit, elle en reçoit seulement la moitié.

Bénédiction
Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix situées à portée. Quand une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle lance 1d4 et ajoute le montant obtenu au jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du 1er.

Blessure
Nécromancie de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Faites une attaque de sort au corps à corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous la touchez, elle subit 3d10 dégâts nécrotiques.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du 1er.

Bouche magique
Illusion de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade d'une valeur de 10 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous implantez un message dans un objet situé à portée. On entend le message dès que les conditions le déclenchant sont remplies. Choisissez un objet situé dans votre champ de vision qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature. Prononcez ensuite le message, qui doit se composer de 25 mots au maximum, mais peut se répéter pendant un maximum de 10 minutes. Enfin, déterminez les circonstances dans lesquelles le message s'activera.

Quand les conditions de déclenchement sont remplies, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message avec la même voix que vous et au volume où vous l'avez prononcé. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui y ressemble (comme la bouche d'une statue), la bouche magique apparaît de manière à donner l'impression que les paroles sortent des lèvres de l'objet. Lors de l'incantation, vous pouvez décider que le sort se termine une fois le message transmis ou qu'il reste actif et répète le message chaque fois que les conditions de déclenchement sont remplies.

Ces dernières peuvent être aussi génériques ou spécifiques que vous le désirez, mais elles doivent se baser sur des données visuelles ou audibles, perceptibles dans un rayon de 9 mètres autour de l'objet. Par exemple, vous pouvez ordonner à la bouche de parler dès qu'une créature approche à 9 mètres ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent retentit dans un rayon de 9 mètres.

Bouclier
Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 réaction à effectuer lorsque vous êtes touché par une attaque ou un sort de *projectile magique*
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Une barrière invisible faite de force magique apparaît autour de vous et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous avez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché l'incantation du sort, et vous ne subissez aucun dégât de la part de *projectile magique*.

Bouclier de feu
Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un morceau de phosphore ou une luciole)
Durée : 10 minutes

De fines volutes de flammes enveloppent votre corps pendant toute la durée du sort, émettant une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus. Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort en utilisant une action.

Les flammes vous offrent un bouclier chaud ou froid, comme bon vous semble. Le bouclier chaud vous apporte une résistance contre les dégâts de froid, le bouclier froid une résistance contre les dégâts de feu.

De plus, quand une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous touche avec une attaque au corps à corps, le bouclier génère une gerbe de flammes. Si le bouclier est chaud, il inflige 2d8 dégâts de feu à l'assaillant, s'il est froid, il lui inflige 2d8 dégâts de froid.

Bouclier de la foi
Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un petit parchemin avec un extrait de texte sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix située à portée et lui donne un bonus de +2 à la CA pendant toute la durée du sort.

Bouffée de poison
Invocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous tendez la main en direction d'une créature située à portée dans votre champ de vision et projetez une bouffée de gaz toxique sortie de votre paume. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts du sort augmentent de 1d12 quand vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

Boule de feu
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)
Durée : instantanée

Une traînée luisante part de votre doigt tendu et file vers un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision, où elle explose dans une gerbe de flammes grondantes. Chaque créature située dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu s'étend en contournant les angles. Il embrase les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 3[e].

Boule de feu à explosion retardée
Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de votre doigt tendu et se condense pour former une bille luisante en un point de votre choix situé à portée pendant toute la durée du sort. Quand le sort se termine, soit parce que votre concentration se brise, soit parce que vous y mettez volontairement un terme, la bille se dilate dans un grondement sourd et explose en une gerbe de feu qui s'étend en franchissant les angles éventuels. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point où se trouvait la bille doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent un montant de dégâts de feu égal au total de dégâts accumulés (voir plus loin), les autres reçoivent la moitié de ce montant seulement.

De base, le sort inflige 12d6 dégâts de feu. À la fin de votre tour, si la bille n'a pas encore explosé, ces dégâts augmentent de 1d6.

Si quelqu'un touche la bille avant la fin de l'intervalle, il doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. S'il échoue, le sort se termine immédiatement et la bille explose. S'il réussit, il peut lancer la bille à une distance maximale de 12 mètres. Si elle touche un objet solide ou une créature, le sort se termine et la bille explose.



Les flammes endommagent les objets qui se trouvent dans la zone et embrasent les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou plus, les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 7e.

Bourrasque
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (une graine de légume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une zone de vent fort de 18 mètres de long sur 3 de large souffle depuis votre position dans la direction que vous avez choisie pendant toute la durée du sort. Chaque créature commençant son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle est repoussée de 4,50 mètres à l'opposé de vous, dans la direction où souffle le vent.

Une créature qui se trouve dans la zone doit dépenser 60 centimètres de mouvement pour se rapprocher de vous de 30 centimètres.

La bourrasque disperse les gaz et les vapeurs et éteint les bougies, les torches et autres flammes nues similaires dans la zone. Les flammes protégées, par une lanterne par exemple, s'agitent follement et ont 50% de chance de s'éteindre.

Vous pouvez changer la direction dans laquelle souffle la bourrasque par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort.

Briser
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat de mica)
Durée : instantanée

Un bruit retentit soudain avec une intensité douloureuse, à partir d'un point situé à portée. Chaque créature située dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui le ratent subissent 3d8 dégâts de tonnerre, les autres la moitié seulement. Une créature faite de matière inorganique, comme de la pierre, du cristal ou du métal est désavantagée sur ce jet de sauvegarde.

Un objet non magique que personne ne porte ni ne transporte subit aussi ces dégâts s'il se trouve dans la zone du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 2e.

Cage de force
Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 1 500 po)
Durée : 1 heure

Une prison immobile et invisible, en forme de cube et faite de force magique, se forme soudain autour d'une zone de votre choix située à portée. Ce peut être une cage ou une boîte hermétique, à votre guise.

Une prison en forme de cage peut faire un maximum de 6 mètres d'arête et dispose de barreaux d'un centimètre d'épaisseur placés à un centimètre d'intervalle.

Une prison en forme de boîte peut faire un maximum de 3 mètres d'arête et forme une barrière pleine qui empêche la matière de passer. Elle bloque aussi le passage des sorts lancés vers l'intérieur ou l'extérieur.

Quand vous lancez ce sort, chaque créature qui se trouve entièrement au sein de la zone affectée se retrouve prise au piège. Une créature qui s'y trouve seulement en partie ou qui s'avère trop grande pour y tenir est repoussée vers l'extérieur de la zone jusqu'à ce qu'elle la quitte complètement.

Une créature enfermée dans la cage ne peut pas la quitter par des moyens non magiques. Si elle tente d'utiliser la téléportation ou les déplacements interplanaires pour s'échapper, elle doit d'abord faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, elle peut utiliser cette magie pour fuir, sinon elle ne parvient pas à quitter la cage et l'utilisation du sort ou de l'effet est gaspillée. La cage s'étend aussi sur le plan éthéré, ce qui bloque les déplacements éthérés.

La *dissipation de la magie* est sans effet sur ce sort.

Caresse du vampire
Nécromancie de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le simple contact de votre main enveloppée d'ombres peut siphonner la force vitale d'autrui pour soigner vos propres plaies. Faites une attaque de sort au corps à corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous touchez, elle subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez un montant de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés. Vous pouvez dépenser votre action à chacun de vos tours pour répéter cette attaque jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 3e.

Contact glacial
Nécromancie, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Vous faites apparaître une main fantomatique et squelettique à l'emplacement d'une créature située à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre la créature pour la transir de froid. Si l'attaque touche, la victime reçoit 1d8 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de point de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main s'accroche à elle.

Si votre cible est un mort-vivant, il est en plus désavantagé lors des jets d'attaque effectués contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Carquois magique
Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un carquois contenant au moins une munition)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous transmutez votre carquois de manière à ce qu'il produise une réserve infinie de munitions non magiques qui semblent bondir dans votre main dès que vous la tendez pour les saisir.

Pendant toute la durée du sort, à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer deux attaques avec une arme utilisant les munitions venant du carquois. Chaque fois que vous portez une telle attaque à distance, le carquois remplace magiquement la munition dépensée par une autre, identique, non magique. Les munitions que produit le carquois se désintègrent quand le sort se termine. Si le carquois ne se trouve plus en votre possession, le sort se termine.

Carreau ensorcelé
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une brindille issue d'un arbre frappé par la foudre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un éclair d'énergie bleutée frappe une cible à portée et forme un arc électrique persistant entre elle et vous. Faites une attaque de sort à distance contre cette créature. Si vous touchez, elle subit 1d12 dégâts de foudre et, à chacun de vos tours pendant toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour lui infliger automatiquement 1d12 dégâts de foudre. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour faire autre chose. Il se termine également si la cible passe hors de portée du sort ou bénéficie d'un abri total contre vous.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts initiaux augmentent de 1d12 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Cécité/surdité
Nécromancie de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous pouvez rendre un ennemi sourd ou aveugle. Choisissez une créature autre que vous qui se situe à portée et dans votre champ de vision. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est soit aveugle, soit sourde (à vous de choisir) pendant toute la durée du sort. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours, le sort se terminant si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du 2e.

Cercle de mort
Nécromancie de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (la poudre d'une perle noire broyée d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point situé à portée. Chaque créature située dans la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, les dégâts augmentent de 2d6 par niveau au-delà du 6e.

Cercle de pouvoir
Abjuration de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 mètres de rayon)
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une énergie divine émane de vous, qui déforme les énergies magiques pour les diffuser dans un rayon de 9 mètres autour de votre personne. La sphère est centrée sur vous et se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort. Pendant toute la durée du sort, toutes les créatures amicales de la zone (vous y compris) ont l'avantage lors de leurs jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. De plus, quand une créature affectée réussit son jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique qui inflige des dégâts réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi, elle ne subit absolument aucun dégât.

Cercle de téléportation
Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, M (des craies et des encres rares contenant des extraits de pierres précieuses pour une valeur de 50 po, que le sort consume)
Durée : 1 round

Lorsque vous lancez ce sort, vous tracez un cercle de 3 mètres de diamètre au sol et y inscrivez des symboles qui relient l'endroit où vous vous trouvez actuellement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de symboles et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Un portail scintillant s'ouvre dans le cercle que vous avez tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toute créature qui franchit ce portail apparaît instantanément dans un rayon de 1,50 mètre autour du cercle de destination ou dans l'espace inoccupé le plus proche si le reste est occupé.

Nombre de temples majeurs, de guildes et d'autres lieux d'importance possèdent des cercles de téléportation permanents tracés quelque part dans leur enceinte. Chacun de ces cercles utilise une séquence de symboles uniques : une série de runes magiques disposées selon un motif particulier. Lorsque vous apprenez à lancer ce sort, vous apprenez la séquence associée à deux destinations situées sur le plan matériel et déterminées par le MD. Vous pouvez apprendre d'autres séquences de symboles au cours de vos aventures. Pour en mémoriser une, vous devez l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant ce sort au même endroit tous les jours pendant un an. Vous n'avez pas besoin d'utiliser le cercle pour vous téléporter quand vous lancez ce sort pour cela.

Cercle magique

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)
Durée : 1 heure

Vous créez un cylindre d'énergie magique de 3 mètres de rayon pour 6 mètres de haut, centré sur un point au sol situé à portée et dans votre champ de vision. Des runes luisantes apparaissent là où le cylindre touche le sol ou une autre surface.

Choisissez l'un des types de créatures suivants : célestes, élémentaires, fées, fiélons ou morts-vivants. Le cercle affecte une créature du type choisi de la manière suivante.

La créature ne peut pas entrer de son plein gré dans le cylindre par des moyens non magiques. Si elle tente d'utiliser la téléportation ou le voyage extraplanaire pour y pénétrer, elle doit auparavant réussir un jet de sauvegarde de Charisme.

La créature est désavantagée lors des jets d'attaque contre les créatures se trouvant dans le cylindre.

La créature ne peut ni charmer, ni terroriser, ni posséder les créatures situées dans le cylindre.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez décider que sa magie agira à l'envers, empêchant les créatures du type choisi de quitter le cercle et protégeant contre elles les individus situés à l'extérieur du cercle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, la durée du sort augmente d'une heure par niveau au-delà du 3ᵉ.

Chaîne d'éclairs

Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 450 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat d'ambre, de verre ou de cristal, trois épingles en argent et un morceau de fourrure)
Durée : instantanée

Vous créez un arc électrique qui file vers une cible de votre choix, située à portée dans votre champ de vision. Trois éclairs bondissent ensuite de cette cible sur un maximum de trois autres cibles qui doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Une cible peut être une créature ou un objet et ne peut recevoir qu'un seul éclair.

Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, un éclair de plus bondit de la première cible vers une autre pour chaque niveau au-delà du 6ᵉ.

Champ antimagie

Abjuration de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (sphère de 3 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou de limaille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère d'antimagie invisible de 3 mètres de rayon vous entoure. La zone qu'elle englobe est coupée de l'énergie magique qui imprègne le multivers. En son sein, il est impossible de lancer un sort, les créatures invoquées disparaissent et même les objets magiques deviennent ordinaires. La sphère reste centrée sur vous et se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort.

Les sorts et autres effets magiques, en dehors de ceux émanant d'un artefact ou d'une divinité, sont supprimés au sein de la sphère et ne peuvent pénétrer dans son espace. Un emplacement dépensé pour lancer un sort ainsi supprimé est tout de même consommé. L'effet ne fonctionne pas tant qu'il est supprimé, mais le temps passé sous suppression est tout de même décompté de sa durée d'efficacité.

Effets visant une cible. Les sorts et autres effets magiques visant une créature ou un objet situé dans la sphère, comme *projectile magique* ou *charme-personne*, n'ont aucun effet sur cette cible.

Zones de magie. L'aire d'un sort ou d'un effet magique, comme celle d'une *boule de feu*, ne peut pas s'étendre au sein de la sphère. Si la sphère recouvre une zone de magie existante, l'effet de cette dernière est supprimé dans la partie recouverte par la sphère. Par exemple, les flammes d'un *mur de feu* sont supprimées au sein de la sphère, créant un trou dans le mur si la partie recouverte est assez grande.

Sorts. Tout sort ou effet magique actif sur une créature ou un objet est supprimé dès qu'elle ou il se trouve à l'intérieur et pendant tout le temps qu'elle ou il y reste.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs d'un objet magique sont supprimés une fois au sein de la sphère. Par exemple, une *épée longue +1* située dans la sphère fonctionne comme une épée longue ordinaire.

Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont supprimés si son utilisateur la manie contre une cible située dans la sphère ou s'il se trouve dans la sphère. Si une arme ou une munition magique quitte entièrement la sphère (par exemple si vous tirez une flèche magique ou projetez une lance magique en dehors de la sphère), la suppression de magie cesse d'affecter l'objet dès qu'il quitte la sphère.

Déplacement magique. La téléportation et les voyages planaires échouent systématiquement au sein de la sphère, que cette dernière serve de destination ou de point de départ à ce type de déplacement. Un portail menant en un autre lieu, sur un autre monde ou sur un autre plan d'existence se ferme temporairement tant qu'il est englobé dans la sphère, de même que l'ouverture sur un espace extradimensionnel telle celle créée par le sort *corde enchantée*.

Créatures et objets. Une créature ou un objet invoqués ou créés par magie disparaissent temporairement si la sphère les recouvre. Ils réapparaissent instantanément dès que l'espace qu'ils occupent ne se trouve plus au sein de la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques comme *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères issues de divers sorts de *champ antimagie* ne s'annulent pas les unes les autres.

Changement de forme

Transmutation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un diadème de jade d'une valeur minimale de 1 500 po, que vous devez coiffer avant de lancer le sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une créature différente pendant toute la durée du sort. Vous pouvez revêtir l'apparence de n'importe quelle créature dotée d'un indice de dangerosité égal ou inférieur au vôtre. En revanche, vous ne pouvez pas vous changer en une créature artificielle ni en mort-vivant, et vous devez avoir vu au moins une fois la créature que vous imitez. Vous vous changez en un spécimen ordinaire de cette créature, sans niveau de classe et sans le trait incantation.

Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la créature choisie, mais vous conservez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous gardez également vos compétences et vos maîtrises de jet de sauvegarde, en plus de gagner celles de la créature. Si elle possède les mêmes maîtrises que vous, mais que son bonus est plus élevé, utilisez-le à la place du vôtre. Vous ne pouvez pas utiliser les actions d'antre ni les actions légendaires de la créature.

Vous adoptez les dés de vie et les points de vie de votre nouvelle forme. Quand vous reprenez votre forme normale, vous revenez au nombre de points de vie qui était le vôtre avant de vous transformer. Si vous reprenez votre forme normale parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, les dégâts en surplus sont déduits des points de vie de votre forme normale. Tant que ces dégâts ne font pas tomber les points de vie de votre forme normale à 0, vous n'êtes pas inconscient.

Vous conservez les avantages de vos pouvoirs de race, de classe et autre et vous êtes toujours en mesure de les utiliser, à condition que votre nouvelle forme soit physiquement capable de le faire. Vous ne pouvez pas utiliser vos sens spéciaux (comme la vision dans le noir), à moins que votre nouvelle forme n'en soit aussi dotée. Vous pouvez parler uniquement si votre nouvelle forme en est normalement capable.

Quand vous vous transformez, vous choisissez si votre équipement tombe au sol, s'il fusionne avec votre nouvelle forme ou si cette nouvelle forme le porte sur elle, auquel cas il fonctionne normalement. C'est au MD de déterminer si la nouvelle forme peut porter une pièce d'équipement, en fonction de sa taille et de sa morphologie. Votre équipement ne change pas de forme ni de taille pour s'accorder à votre nouvelle forme ; si cette dernière ne peut s'en accommoder, l'équipement ou certaines pièces d'équipement tombent à terre ou fusionnent avec votre nouvelle silhouette. L'équipement fusionné ne génère aucun effet.

Pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour prendre une nouvelle forme répondant aux mêmes critères et aux mêmes règles que précédemment, à une exception : si votre nouvelle forme possède plus de points de vie que la précédente, votre nombre de points de vie reste tel qu'il était.

Changement de plan

Invocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diapason de métal valant au moins 250 po, harmonisé avec un plan d'existence donné)
Durée : instantanée

Vous et un maximum de huit autres créatures consentantes vous donnez la main pour former un cercle et êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en termes génériques, comme la Cité d'airain sur le plan élémentaire du Feu ou le palais de Dispater dans la deuxième strate des Neuf Enfers. Vous apparaîtrez alors à cet endroit ou à proximité. Par exemple, si vous tentez d'atteindre la Cité d'airain, vous pouvez arriver dans sa rue de l'Acier, devant la Porte des cendres ou de l'autre côté de la mer de Feu d'où vous la contemplez. C'est au MD de décider.

Sinon, si vous connaissez la séquence de glyphes magiques d'un cercle de téléportation présent sur un autre plan d'existence, ce sort peut vous conduire dans ce cercle. S'il est trop étroit pour accueillir toutes les créatures qui voyagent avec vous, les créatures en trop apparaissent dans les emplacements inoccupés les plus proches du cercle.

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante sur un autre plan. Choisissez une créature à votre portée et faites une attaque de sort au corps à corps contre elle. Si vous touchez, elle doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le rate, elle est emportée en un endroit aléatoire du plan d'existence que vous nommez. Une fois là, c'est à elle de trouver un moyen de rentrer sur son plan natal.

Charme-personne

Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il est avantagé si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, vous le charmez jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature charmée vous considère comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez charmer une créature de plus par niveau au-delà du 1er. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

Chauffer le métal

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de fer et une flamme)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, comme une arme métallique ou une armure métallique lourde ou intermédiaire. Il doit être situé à portée et dans votre champ de vision et se met alors à luire d'un rouge incandescent. Une créature en contact physique avec l'objet reçoit 2d8 dégâts de feu lorsque vous lancez le sort. Vous pouvez dépenser une action bonus à chacun de vos tours suivants jusqu'à la fin du sort pour infliger de nouveau ce montant de dégâts.

Si une créature tient l'objet qui lui inflige des dégâts ou le porte sur elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle le lâche, si elle peut. Si elle le conserve, elle est désavantagée lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 2e.

Chien de garde de Mordenkainen

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit sifflet en argent, un éclat d'os et une ficelle)
Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique dans un emplacement inoccupé situé à portée et dans votre champ de vision. Il reste là pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le renvoyiez par une action ou que vous vous éloigniez à plus de 30 mètres de lui.

Le chien est invisible pour tout le monde sauf pour vous et il est impossible de le blesser. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille Petite ou supérieure arrive à 9 mètres de lui sans prononcer d'abord le mot de passe que vous avez choisi lors de l'incantation. Le chien perçoit les créatures invisibles et voit ce qui se passe sur le plan éthéré. Il ignore les illusions.

Au début de votre tour, le chien tente de mordre une créature qui vous est hostile et située dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Son bonus d'attaque est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. S'il touche, il inflige 4d8 dégâts perforants.

Clairvoyance

Divination de niveau 3

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 1,5 kilomètre
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po, soit une corne incrustée de pierreries pour l'ouïe, soit un œil de verre pour la vue)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un organe sensoriel invisible à portée dans un endroit qui vous est familier (un endroit où vous vous êtes déjà rendu ou que vous avez déjà vu) ou dans un endroit évident qui ne vous est pas familier (comme de l'autre côté d'une porte, derrière un coin, dans un bosquet...). L'organe reste là pendant toute la durée du sort. Il est impossible de l'attaquer ou d'interagir avec.

Vous choisissez la vue ou l'ouïe au moment où vous lancez le sort. Vous pouvez alors utiliser le sens choisi à travers l'organe comme si vous occupiez son emplacement. Vous pouvez dépenser une action pour passer de la vue à l'ouïe ou inversement.

Une créature capable de voir l'organe sensoriel (en bénéficiant par exemple de *voir l'invisible* ou de vision parfaite) le perçoit comme un orbe lumineux intangible de la taille de votre poing.

Clignotement

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Pendant toute la durée du sort, vous lancez 1d20 à la fin de chacun de vos tours. Sur un 11 ou plus, vous disparaissez de votre plan d'existence actuel et apparaissez sur le plan éthéré (si vous vous trouviez déjà là, le sort échoue et l'incantation est gaspillée). Au début de votre tour suivant et quand le sort se termine alors que vous vous trouvez sur le plan éthéré, vous retournez sur un emplacement inoccupé de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 3 mètres autour de l'emplacement dont vous avez disparu. S'il n'y a pas d'emplacement disponible dans ce rayon, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi au hasard s'il y en a plusieurs à égale distance). Vous pouvez révoquer ce sort par une action.

Tant que vous êtes sur le plan éthéré, vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, qui apparaît sous forme d'ombres grises, mais votre vision ne porte pas au-delà de 18 mètres. Vous pouvez seulement affecter des créatures se trouvant sur le plan éthéré et elles sont les seules à pouvoir vous affecter. Les créatures qui ne se trouvent pas sur ce plan ne peuvent ni vous percevoir, ni interagir avec vous, à moins qu'elles ne disposent d'un pouvoir le leur permettant.

Clone

Nécromancie de niveau 8

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 1 000 po et un cube d'au moins 2,5 centimètres d'arête de chair de la créature à cloner, le sort consommant ces deux composantes, ainsi qu'un réceptacle d'une valeur minimale de 2 000 po disposant d'un couvercle susceptible d'être scellé, et assez grand pour contenir une créature de taille Moyenne, comme une grande urne, un cercueil, une cavité remplie de boue creusée dans la terre ou un récipient de cristal rempli d'eau salée)
Durée : instantanée

Ce sort génère la réplique inerte d'une créature vivante, pour la protéger de la mort. Le clone se forme au sein d'un réceptacle scellé et grandit jusqu'à atteindre sa taille adulte et sa maturité en 120 jours ; cependant, vous pouvez décider que le clone sera une version plus jeune de la créature qu'il reproduit. Il reste inerte et indéfiniment dans le même état tant que le réceptacle reste scellé.

Une fois que le clone est arrivé à maturité, si la créature originale meurt, son âme se transfère dans le clone, à condition que cette âme soit libre et désireuse de revenir à la vie. D'un point de vue physique, le clone est identique à l'original. De plus, il possède la même personnalité, les mêmes souvenirs et les mêmes capacités, mais il n'hérite pas de son équipement. Les restes physiques de la créature originale ne disparaissent pas. S'ils ne sont pas détruits, ils deviennent inertes et ne peuvent pas servir à ramener la créature à la vie puisque son âme se trouve ailleurs.

Coercition mystique

Enchantement de niveau 5

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 30 jours

Vous imposez une coercition magique sur une créature située à portée dans votre champ de vision, l'obligeant à vous accorder un service ou l'empêchant de commettre une action ou une suite d'actions, comme bon vous semble. Si la créature comprend votre langue, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous la charmez pendant toute la durée du sort. Pendant toute cette période, elle subit 5d10 dégâts psychique chaque fois qu'elle agit de manière directement opposée à vos instructions, mais jamais plus d'une fois par jour. Si la créature ne vous comprend pas, ce sort n'a aucun effet sur elle.

Vous pouvez donner n'importe quel ordre de votre choix, en dehors de ceux qui mènent directement à la mort. Le sort se termine si jamais vous donnez un ordre suicidaire.

Vous pouvez mettre prématurément fin au sort en dépensant une action pour le dissiper. On peut aussi terminer le sort avec *lever une malédiction*, *restauration supérieure* ou *souhait*.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou 8, il dure 1 an. Avec un emplacement de sort de niveau 9, il persiste jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe avec l'un des sorts mentionnés précédemment.

Coffre secret de Léomund

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un superbe coffre de 90x60x60 centimètres, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5 000 po et une réplique du coffre de taille Très Petite, faite des mêmes matériaux et valant au moins 50 po)
Durée : instantanée

Vous dissimulez un coffre et son contenu sur le plan éthéré. Pour cela, vous devez toucher le coffre et la réplique qui sert de composante matérielle au sort. Le coffre peut contenir un maximum de 324 décimètres cubes (90x60x60 centimètres) de matière non vivante.

Tant que le coffre reste sur le plan éthéré, vous pouvez utiliser une action pour toucher la réplique et le rappeler à vous. Il apparaît en un emplacement libre au sol, situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous pouvez renvoyer le coffre dans le plan éthéré en utilisant une action et en touchant le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, il y a 5% de chances cumulatifs par jour que les effets du sort se terminent. Ils s'achèvent aussi si vous lancez de nouveau le sort, si la petite réplique du coffre est détruite ou si vous décidez de mettre un terme au sort par une action. Si le sort se termine alors que le grand coffre est encore sur le plan éthéré, ce coffre est irrémédiablement perdu.

Colonne de flamme

Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)
Durée : instantanée

Une colonne verticale de feu divin rugissant surgit des cieux et s'abat à l'endroit de votre choix. Toute créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et 12 mètres de haut centré sur le point à portée de votre choix doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants, les autres la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (à vous de choisir) augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 5e.

Communication avec les animaux

Divination de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous devenez capable de comprendre les bêtes et de communiquer verbalement avec elles pendant toute la durée du sort. Les connaissances et le degré de conscience de nombreuses bêtes sont limités par leur intelligence réduite, mais elles peuvent au moins vous renseigner sur les environs et les monstres avoisinants, ainsi que sur ce qu'elles perçoivent aujourd'hui ou ont perçu la veille. Si le MD accepte, vous pouvez convaincre une bête de vous accorder une petite faveur.

Communication avec les morts

Nécromancie de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (encens incandescent)
Durée : 10 minutes

Vous donnez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix situé à portée. Il est alors en mesure de répondre à vos questions. Le cadavre doit encore disposer d'une bouche et ne doit pas être devenu mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre choisi a déjà été la cible de ce sort au cours des dix jours précédents.

Vous pouvez poser jusqu'à cinq questions avant la fin de la durée du sort. Les connaissances du cadavre se limitent à ce qu'il savait de son vivant, y compris au niveau des langues qu'il parle. Les réponses sont souvent brèves, cryptiques ou répétitives et le cadavre n'est absolument pas obligé de vous donner une réponse sincère si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la cible dans son corps, juste l'esprit qui l'animait ; le cadavre ne peut donc pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend rien de ce qui s'est passé après sa mort et est incapable de faire des spéculations sur l'avenir.

Communication avec les plantes

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 mètres de rayon)
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous imprégnez la végétation située dans un rayon de 9 mètres autour de vous d'une conscience et d'une mobilité limitées, ce qui permet aux plantes de communiquer avec vous et de suivre des ordres simples. Vous pouvez interroger les végétaux sur les événements qui se sont déroulés la veille dans la zone du sort et ainsi obtenir des informations sur les créatures qui sont passées, sur les conditions météorologiques et autres.

Vous pouvez également transformer un terrain rendu difficile à cause de la végétation (comme des buissons ou d'épais taillis) en terrain ordinaire pendant toute la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où poussent des plantes en terrain difficile pendant toute la durée du sort, par exemple de manière à ce que des plantes grimpantes et des branches gênent vos poursuivants.

Les plantes peuvent exécuter d'autres tâches pour vous, si le MD donne son accord. Le sort ne leur permet pas de se déraciner et de se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs tiges.

Si une créature végétale se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous partagiez un même langage, mais vous ne gagnez pas de capacité magique permettant de l'influencer.

Ce sort permet de libérer une créature entravée par les plantes nées d'un sort d'*enchevêtrement*.

Communion
Divination de niveau 5 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)
Durée : 1 minute

Vous entrez en contact avec votre divinité ou l'un de ses représentants et lui posez jusqu'à trois questions auxquelles on peut répondre par oui ou par non. Vous devez les poser avant la fin du sort et vous recevez une réponse correcte à chacune d'entre elles.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, il se peut donc que vous obteniez « obscur » comme réponse, si votre question porte sur des informations sortant du champ des connaissances de votre divinité. Si une réponse d'un seul mot risque de se révéler trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MD peut lui substituer une courte phrase.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25% de chances (cumulables) que chaque incantation en sus de la première ne reçoive pas de réponse. Le MD effectue ce jet en secret.

Communion avec la nature
Divination de niveau 5 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Pendant un court instant, vous ne faites plus qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire environnant. En extérieur, ce sort vous transmet des informations sur le terrain qui vous entoure dans un rayon de 4,5 kilomètres. Dans une grotte ou un autre environnement naturel souterrain, le rayon d'action est de 90 mètres. Ce sort ne fonctionne pas là où les constructions ont remplacé la nature, comme en ville ou dans un donjon.

Vous obtenez instantanément des informations sur un maximum de trois éléments de votre choix portant sur l'un des sujets suivants dans votre zone.

- Le terrain et les étendues d'eau.
- Les plantes, les minéraux, les animaux et les peuples majoritaires.
- Les célestes, les fées, les fiélons, les élémentaires ou les morts-vivants dotés d'une certaine puissance.
- L'influence émanant des autres plans d'existence.
- Les constructions.

Par exemple, vous pouvez apprendre où se trouve un puissant mort-vivant résidant dans la zone, où sont situés les points d'eau potable majeurs et où se trouvent les villages les plus proches.

Compréhension des langues
Divination de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)
Durée : 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous comprenez le sens littéral de tout langage parlé que vous entendez. Vous comprenez aussi les langues écrites que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle on a tracé les mots. Il vous faut 1 minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets compris dans un texte ni les glyphes qui n'appartiennent pas à un langage écrit, comme un symbole magique.

Compulsion
Enchantement de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les créatures de votre choix situées à portée dans votre champ de vision et en mesure de vous entendre doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Une cible impossible à charmer réussit automatiquement son jet. Si la cible rate son jet, elle est affectée par le sort. Jusqu'à la fin de celui-ci, vous pouvez, à chaque tour, utiliser une action bonus pour désigner une direction horizontale par rapport à vous. Chaque cible affectée doit alors utiliser son déplacement au mieux pour aller dans cette direction à son prochain tour. Elle peut effectuer son action avant de se déplacer. Une fois qu'elle s'est ainsi déplacée, elle peut faire un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre un terme à l'effet du sort.

Une cible n'est pas obligée de se rendre au sein d'une zone à l'évidence dangereuse, comme un brasier ou une fosse béante, mais elle est prête à provoquer des attaques d'opportunité pour se déplacer dans la direction indiquée.

Cône de froid
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Une bouffée d'air froid jaillit de vos mains. Toutes les créatures présentes dans un cône de 18 mètres doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui le ratent subissent 8d8 dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Une créature qui succombe suite à ce sort se transforme en statue de glace jusqu'à ce qu'elle fonde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 5ᵉ.

Confusion
Enchantement de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et pervertit l'esprit des créatures, générant des hallucinations et provoquant des réactions incontrôlées. Toutes les créatures situées dans une sphère de 3 mètres de rayon autour d'un point de votre choix situé à portée doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse quand vous lancez le sort. Si elles échouent, le sort les affecte.

Une cible affectée ne peut pas accomplir de réaction et doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours pour déterminer comment elle se comporte pendant le tour.

d10	Comportement
1	La créature utilise la totalité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Pour déterminer cette dernière, lancez un d8 en assignant une direction à chaque face. La créature n'effectue aucune action pour ce tour.
2-6	La créature ne bouge pas et n'entreprend pas la moindre action pour ce tour.
7-8	La créature utilise son action pour porter une attaque au corps à corps contre une créature aléatoire à portée d'allonge. S'il n'y a pas de créature à portée, elle ne fait rien du tour.
9-10	La créature peut agir et se déplacer normalement.

Une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, l'effet se termine pour elle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du 4ᵉ.

Contacter un autre plan

Divination de niveau 5 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage décédé il y a longtemps, ou une autre entité mystérieuse issue d'un autre plan. Le contact avec cette intelligence extraplanaire met votre esprit à rude épreuve et risque même de le briser. Quand vous lancez ce sort, vous devez faire un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, vous recevez 6d6 dégâts psychiques et vous devenez fou jusqu'à ce que vous ayez bénéficié d'un long repos. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez pas entreprendre la moindre action, vous ne comprenez pas ce que disent les autres créatures, vous êtes incapable de lire et vous ne bredouillez que des paroles insensées. Une tierce personne peut mettre un terme à cet effet en vous lançant le sort de *restauration supérieure*.

Si vous réussissez votre jet de sauvegarde, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. C'est le MD qui répond à chacune d'entre elles avec un mot, comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « hors sujet » ou « obscur » (si l'entité ignore la réponse à votre question). Si une réponse limitée à un seul mot risque de se révéler trompeuse, le MD peut la remplacer par une courte phrase.

Contagion

Nécromancie de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 7 jours

Votre simple contact transmet des maladies. Faites une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée. Si vous touchez, vous lui inoculez une maladie de votre choix, à sélectionner parmi celles décrites plus loin.

La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Une fois qu'elle en a raté trois, la maladie fait effet pendant toute la durée du sort et la créature n'a plus à faire de jet de sauvegarde. Si elle réussit trois jets de sauvegarde, elle guérit de sa maladie et le sort se termine.

Comme le sort déclenche une maladie naturelle chez la cible, tout effet qui guérit une maladie ou améliore ses symptômes s'y applique.

Mal aveuglant. La créature est en proie à de violentes douleurs cérébrales et ses yeux deviennent d'un blanc laiteux. Elle est désavantagée lors des tests de Sagesse et des jets de sauvegarde de Sagesse et elle est aveugle.

Fièvre répugnante. Une forte fièvre s'empare de la créature qui est désavantagée lors des tests de Force, des jets de sauvegarde de Force et des jets d'attaque basés sur la Force.

Pourriture. La chair de la créature se met à pourrir. Elle est désavantagée lors des tests de Charisme et devient vulnérable à tous les dégâts.

Bouille-crâne. La créature a soudain l'esprit enfiévré. Elle est désavantagée lors des tests d'Intelligence et des jets de sauvegarde d'Intelligence. De plus, au combat, elle se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de *confusion*.

Convulsions. La créature est agitée de tremblements. Elle est désavantagée lors des tests de Dextérité, des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Mort poisseuse. La créature est affligée de saignements incontrôlables. Elle est désavantagée lors des tests de Constitution et des jets de sauvegarde de Constitution. De plus, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour à chaque fois qu'elle subit des dégâts.

Contamination

Nécromancie de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous transmettez une maladie virulente à une créature située à portée dans votre champ de vision. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 14d6 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit. Ces ne peuvent pas faire passer les points de vie de la cible au-dessous de 1. Si la cible rate son jet de sauvegarde, son total de points de vie maximum est réduit, pendant 1 heure, d'un montant égal aux dégâts nécrotiques reçus. Tout effet qui guérit les maladies ramène le maximum de points de vie de la cible à la normale sans avoir besoin d'attendre une heure.

Contingence

Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une statuette de vous taillée dans l'ivoire et ornée de gemmes d'une valeur minimum de 1 500 po)
Durée : 10 jours

Choisissez un sort de niveau 5 ou moins que vous êtes en mesure de lancer, qui possède une durée d'incantation d'une action, et qui peut vous prendre pour cible. Vous lancez ce sort (que l'on appelle le sort contingent) lors de l'incantation de la contingence. Vous dépensez donc les emplacements des deux sorts, mais le contingent ne fait pas effet immédiatement. Il s'activera lorsque certaines conditions seront remplies. Vous devez décrire ces dernières au moment où vous lancez les deux sorts. Par exemple, lors d'une contingence associée à une *respiration aquatique*, vous pouvez stipuler que la *respiration*

aquatique doit se déclencher quand vous vous trouvez immergé dans l'eau ou dans un liquide similaire.

Le sort contingent prend effet dès que les circonstances sont remplies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, ce qui met un terme à la *contingence*.

Le sort contingent affecte uniquement votre personne, même s'il peut normalement affecter d'autres créatures. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort de *contingence* à la fois, si vous en lancez un second, les effets du précédent se dissipent. De plus, la *contingence* prend fin si sa composante matérielle n'est plus sur votre personne.

Contresort

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 réaction à utiliser quand vous voyez une créature située dans un rayon de 18 mètres autour de vous lancer un sort
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. Si elle essayait de lancer un sort de niveau 3 ou moins, il échoue et reste sans effet. Si le sort est de niveau 4 ou plus, faites un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + niveau du sort. Si vous réussissez, le sort de la créature échoue et reste sans effet.

Au moment de l'incantation, vous pouvez désigner plusieurs créatures de votre choix que le sort ignorera.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, le sort à interrompre est automatiquement sans effet s'il est d'un niveau égal ou inférieur à celui de l'emplacement de sort utilisé.

Contrôle de l'eau

Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de poussière)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau indépendante située dans la zone de votre choix, cette dernière devant tenir dans un cube d'au maximum 30 mètres d'arête. Quand vous lancez ce sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants. À votre tour, vous pouvez utiliser une action pour répéter l'effet ou en appliquer un nouveau.

Inondation. Vous faites monter le niveau d'une étendue d'eau isolée d'un maximum de 6 mètres. Si la zone comprend une rive, l'eau déborde et se répand sur la terre ferme.

Si vous avez lancé le sort sur une grande étendue d'eau, vous créez une vague de 6 mètres de haut qui traverse la zone affectée d'un bout à l'autre pour se briser une fois arrivée à la fin de la zone. Tous les véhicules de taille Très Grande ou inférieure qui se trouvent sur le chemin de la vague sont emportés jusqu'au bout de la zone. Tous ces véhicules ont 25% de chances de chavirer.

Le niveau de l'eau reste plus élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un autre effet. Si l'effet d'inondation produit une vague, elle se reforme au début de votre prochain tour tant que vous gardez cet effet actif.

Écarter les eaux. Vous écartez les eaux de la zone pour y créer un passage. Il traverse toute la zone, les eaux formant une muraille de chaque côté. Le passage demeure jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un effet différent. Dans ces deux cas, l'eau remplit alors progressivement le passage, au fil du round suivant, jusqu'à ce que le niveau de l'eau revienne à la normale.

Modifier le cours de l'eau. Vous changez l'itinéraire de l'eau courante qui traverse la zone et l'envoyez dans la direction de votre choix, même si elle doit pour cela franchir des obstacles comme passer par-dessus un mur ou couler dans une direction improbable. L'eau suit vos instructions dans la zone affectée, mais dès qu'elle en sort, elle reprend un cours normal défini par le terrain qu'elle parcourt. L'eau continue de couler là où vous l'avez choisi jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous décidiez d'un autre effet.

Tourbillon. Cet effet nécessite une étendue d'eau d'au moins 15 mètres carrés pour 7,50 mètres de fond et se traduit par la formation d'un tourbillon au centre de la zone. Il se présente sous forme d'un vortex de 1,50 mètre de large à sa base pour un maximum de 15 mètres de large au sommet et une hauteur de 7,50 mètres. Toutes les créatures et tous les objets qui se trouvent dans l'eau et dans un rayon de 7,50 mètres autour du tourbillon sont entraînés vers lui sur 3 mètres. Une créature peut s'éloigner à la nage si elle réussit un test de Force (Athlétisme) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Quand une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, elle reçoit 2d8 dégâts contondants et se fait emporter par le vortex jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit son jet, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas prise dans le vortex. Une créature emportée par le vortex peut utiliser une action pour tenter de s'en éloigner comme décrit plus haut, mais elle est désavantagée lors de son test de Force (Athlétisme). À chaque tour, la première fois qu'un objet entre dans le vortex, il subit 2d8 dégâts contondants. Ces dégâts se répètent à chaque round passé dans le vortex.

Contrôle du climat

Transmutation de niveau 8

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres)
Composantes : V, S, M (encens incandescent et un peu de bois et de terre mélangés dans de l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle de la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de vous pendant toute la durée du sort. Vous devez être en extérieur au moment de l'incantation. Si vous vous rendez dans un endroit d'où vous ne voyez pas directement le ciel, le sort se termine prématurément.

Au moment de l'incantation, vous changez les conditions météorologiques actuelles déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Il faut 1d4 × 10 minutes pour que les nouvelles conditions s'installent. Vous pouvez ensuite les modifier à nouveau. Le temps retourne progressivement à la normale une fois le sort terminé.

Quand vous modifiez les conditions météorologiques, cherchez les conditions actuelles dans les tables suivantes : vous pouvez les décaler d'un cran vers le haut ou le bas. Quand vous modifiez le vent, vous pouvez changer sa direction.

Précipitations

Étape	Condition
1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel couvert ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluies torrentielles, forte grêle ou blizzard

Température

Étape	Condition
1	Chaleur insoutenable
2	Forte chaleur
3	Tiède
4	Frais
5	Grand froid
6	Froid polaire

Vent

Étape	Condition
1	Temps calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Grand vent
5	Tempête

Convocations instantanées de Drawmij

Invocation de niveau 6 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un saphir d'une valeur de 1 000 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un objet pesant 5 kilos ou moins et dont la dimension la plus longue est de 1,80 mètre ou moins. Le sort laisse une marque invisible sur la surface de l'objet et inscrit le nom de l'objet sur le saphir que vous utilisez comme composante matérielle. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Ensuite, vous pouvez utiliser une action quand vous le désirez pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît immédiatement dans votre main, en dépit des distances physiques et planaires, et le sort se termine.

Si l'objet est actuellement porté ou transporté par quelqu'un d'autre, il n'arrive pas jusqu'à vous quand vous broyez le saphir, mais vous apprenez qui est la créature qui détient l'objet et vous savez à peu près où elle se trouve à ce moment-là.

Dissipation de la magie ou un effet similaire appliqué sur le saphir met un terme à l'effet du sort.

Coquille antivie

Abjuration de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (3 mètres de rayon)
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante se déploie depuis votre personne jusqu'à englober une zone d'un rayon de 3 mètres. Elle se déplace avec vous, reste centrée sur vous et repousse les créatures autres que les morts-vivants et les créatures artificielles. Cette barrière persiste pendant toute la durée du sort.

La barrière empêche les créatures affectées de la franchir ou de passer un membre au travers. Une créature affectée peut lancer des sorts ou porter des attaques à distance ou via une arme à allonge, tout cela franchissant la barrière.

Si vous vous déplacez de telle manière qu'une créature affectée est contrainte de traverser la barrière, le sort se termine.

Corde enchantée

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (extrait de maïs en poudre et boucle de parchemin torsadé)
Durée : 1 heure

Vous touchez une longueur de corde d'au maximum 18 mètres. L'une de ses extrémités s'élève alors dans les airs, jusqu'à ce que toute la corde se dresse perpendiculairement au sol. Une entrée invisible s'ouvre à l'extrémité supérieure de la corde et débouche sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort.

On peut atteindre cet espace extradimensionnel en grimpant jusqu'au sommet de la corde. Il peut accueillir un maximum de huit créatures de taille Moyenne ou inférieure. On peut ensuite tirer la corde dans l'espace extradimensionnel, afin que personne ne la voie en dehors de l'abri.

Les attaques et les sorts ne peuvent pas traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel, ni depuis l'intérieur ni depuis l'extérieur. En revanche, les créatures qui se trouvent à l'intérieur peuvent regarder dehors grâce à une fenêtre de 90 centimètres sur 1,50 mètre centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel tombe à l'extérieur quand le sort se termine.

Cordon de flèches

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 mètre
Composantes : V, S, M (quatre flèches ou carreaux ou plus)
Durée : 8 heures

Vous fichez quatre projectiles (flèches ou carreaux) non magiques en terre, à portée, et les imprégnez de magie afin de protéger une zone. Jusqu'à la fin du sort, dès qu'une créature autre que vous approche dans un rayon de 9 mètres autour des projectiles pour la première fois de son tour ou finit son tour à un tel endroit, une munition s'envole pour la frapper. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit 1d6 dégâts perforants. Le projectile est ensuite détruit. Le sort se termine s'il ne reste plus de projectiles.

Au moment de l'incantation, vous pouvez désigner plusieurs créatures de votre choix que le sort ignorera.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, vous pouvez enchanter deux projectiles de plus par niveau au-delà du 2e.

Couleurs dansantes

Illusion de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S, M (une poignée de poudre ou de sable, colorée en rouge, jaune et bleu)
Durée : 1 round

Un éventail de lumières colorées éblouissantes jaillit de votre main. Lancez 6d10. Le total représente le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures situées dans un cône de 4,50 mètres, prenant votre personne comme point d'origine, sont affectées dans l'ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes et les créatures aveugles).

Chaque créature affectée, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de points de vie, est aveuglée jusqu'à la fin du sort. Soustrayez du total obtenu le nombre de points de vie actuel de chaque créature affectée avant de passer à la suivante, en choisissant chaque fois celle qui possède le moins de points de vie. Pour qu'une créature soit affectée, elle doit posséder un nombre de points de vie actuel inférieur ou égal au total restant.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, lancez 2d10 supplémentaires par niveau au-delà du 1er.

Couronne du dément
Enchantement de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde situé à portée dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous le charmez pendant toute la durée du sort. Tant que la cible est sous votre charme, une couronne tordue en acier dentelé apparaît sur sa tête et une lueur démente brille dans son regard.

À chacun de ses tours, avant de se déplacer, la cible doit utiliser son action pour porter une attaque armée contre une créature (autre qu'elle-même) que vous choisissez mentalement. Si vous ne choisissez pas de créature ou qu'il n'y en a pas à portée, la cible agit normalement.

Lors de vos tours suivants, vous devez utiliser votre action pour garder le contrôle de la cible, sinon le sort se termine. La cible peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit, le sort se termine.

Création
Illusion de niveau 5

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit bout de matière de même type que l'objet que vous voulez créer)
Durée : spéciale

Vous tirez des bribes de matière ombreuse de l'Obscur pour créer à portée des objets inertes en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois ou des objets similaires. Ce sort permet aussi de créer des objets minéraux comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas être plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arête et doit impérativement être d'une forme et d'un matériau que vous avez déjà vus.

La durée du sort dépend du matériau choisi pour façonner l'objet. S'il est fait de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique.

Matériau	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métaux précieux	1 heure
Gemmes	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Si vous utilisez les matériaux créés via ce sort comme composantes matérielles pour un autre sort, ce dernier échoue.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, l'arête du cube augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du 5e.

Création de mort-vivant
Nécromancie de niveau 6

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (un pot d'argile rempli de poussière tombale, un pot d'argile rempli d'eau saumâtre et un onyx noir d'une valeur de 150 po par cadavre)
Durée : instantanée

Ce sort se lance uniquement de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres de créatures humanoïdes de taille Moyenne ou Petite situés à portée. Chacun se change en goule placée sous votre contrôle. (Le MD dispose des statistiques de ces créatures).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour contrôler mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles se trouvent dans un rayon de 36 mètres (si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez en commander une ou plusieurs à la fois, à condition de donner le même ordre à toutes). Vous pouvez décider de l'action que la créature va entreprendre et de l'endroit où elle va se rendre lors de son prochain tour, ou donner des consignes plus génériques, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre de votre part, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Dès qu'une créature a reçu un ordre, elle s'y conforme jusqu'à avoir accompli sa tâche.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour la maintenir sous votre contrôle pendant 24 heures de plus, vous devez lui relancer ce sort avant que les 24 heures de contrôle en cours ne se soient écoulées. Cette nouvelle utilisation du sort vous permet de réaffirmer votre contrôle sur un maximum de trois créatures que vous avez déjà animées via ce sort au lieu d'en animer de nouvelles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur quatre goules. Quand vous le lancez à partir d'un emplacement de niveau 8, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur cinq goules ou deux blêmes ou deux nécrophages. Quand vous le lancez à partir d'un emplacement de niveau 9, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur six goules ou trois blêmes ou trois nécrophages ou deux momies.

Création de nourriture et d'eau
Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kilos de nourriture et 120 litres d'eau, soit par terre, soit dans des récipients installés à portée. Cela suffit à nourrir et abreuver un maximum de quinze humanoïdes ou de cinq montures pendant 24 heures. Les vivres sont fades mais nourrissants. Ils se gâtent si personne ne les a mangés dans les 24 heures suivant leur création. L'eau est claire et ne croupit pas.

Création ou destruction d'eau
Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour créer de l'eau ou quelques grains de sable pour en détruire)
Durée : instantanée

Vous créez ou détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau potable qui apparaissent à portée, dans un récipient ouvert.

Sinon, l'eau peut tomber en pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant toutes les flammes à nu dans la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau situés à portée dans un récipient ouvert.

Sinon, vous pouvez détruire le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau de plus par niveau au-delà du 1er ou bien l'arête du cube affecté augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du 1er.

Croissance d'épines
Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (sept épines acérées ou sept brindilles taillées en pointe)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Dans une zone de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée, le sol se met à se déformer et donne naissance à un tapis de pointes et d'épines. La zone se mue en terrain difficile pendant toute la durée du sort. Quand une créature entre dans la zone ou s'y déplace, elle reçoit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 mètre parcouru.

La transformation du sol est camouflée, de manière à ce que le terrain ait l'air naturel. Une créature dans l'incapacité de voir la zone au moment de l'incantation doit faire un test de Sagesse (Perception) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle remarque que le terrain est dangereux avant d'y entrer.

Croissance végétale
Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action ou 8 heures
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Ce sort décuple la vitalité des plantes d'une zone donnée. Le sort a deux modes d'utilisation, l'un apportant des avantages immédiats, l'autre sur le long terme.

Si vous lancez ce sort en une action, choisissez un point à portée. Toutes les plantes ordinaires situées dans un rayon de 30 mètres autour de ce point deviennent particulièrement touffues et la végétation s'épaissit. Une créature qui se déplace dans cette zone doit dépenser 1,20 mètre de déplacement pour parcourir 30 centimètres.

Vous pouvez exclure une ou plusieurs portions, de n'importe quelle taille, de la zone affectée par le sort.

Si vous lancez le sort sur une période de huit heures, vous enrichissez la terre. Toute la végétation dans un rayon de 800 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée devient luxuriante pendant un an. Elle donne deux fois plus de nourriture que la normale lors de la récolte.

Danse irrésistible d'Otto
Enchantement de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature située à portée dans votre champ de vision. La cible entame une danse comique, se mettant à taper du pied et à caracoler sur place.

Les créatures insensibles au charme sont immunisées contre ce sort.

Une fois que la créature s'est mise à danser, elle doit dépenser la totalité de son déplacement pour danser sans quitter son espace. De plus, elle est désavantagée lors des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque. Tant que la cible est affectée par ce sort, les autres créatures sont avantagées par rapport à elle lors des jets d'attaque. Une créature en train de danser peut utiliser son action pour faire un jet de sauvegarde de Sagesse et reprendre le contrôle de son corps. Si elle réussit, le sort se termine.

Déblocage
Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Choisissez un objet situé à portée et dans votre champ de vision. Ce peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas ou un autre objet disposant d'un système de fermeture ordinaire ou magique.

Une cible fermée par une serrure ordinaire, coincée ou bloquée par une barre se déverrouille ou se débloque. Si l'objet a plusieurs serrures, le sort en ouvre une seule.

Si vous visez une cible fermée par un *verrou magique*, ce dernier est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles on peut ouvrir et fermer la cible normalement.

Quand vous lancez le sort, un cliquetis émane de l'objet et retentit si fort qu'on l'entend dans un rayon de 90 mètres.

Déguisement
Illusion de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous faites en sorte que votre personne (y compris vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets en votre possession) prenne une apparence différente jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre un terme. Vous pouvez passer pour une personne de trente centimètres de plus ou de moins, sembler gros, maigre ou entre les deux. Vous ne pouvez pas changer le type de votre corps, vous devez choisir une forme possédant la même conformation que vous au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination.

Les changements qu'apporte le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à votre tenue, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air, ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de vous toucher se heurtera à vous alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Pour percer votre déguisement à jour, une créature peut dépenser une action pour vous examiner. Elle doit alors réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Demi-plan
Invocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : 1 heure

Vous créez une porte floue sur une surface plate et solide située à portée dans votre champ de vision. Elle est assez large

pour laisser passer sans mal des créatures de taille Moyenne. Quand quelqu'un ouvre la porte, elle donne sur un demi-plan ressemblant à une pièce vide de 9 mètres de côté (dans toutes les dimensions) faite de bois ou de pierre. La porte disparaît quand le sort se termine et les créatures et les objets encore dans le demi-plan y restent piégés, car elle s'efface aussi de leur côté.

Vous pouvez créer un nouveau demi-plan pour chaque incantation du sort ou relier la porte à un demi-plan que vous avez précédemment créé via ce sort. De plus, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan qu'une autre créature a créé grâce à ce sort, vous pouvez lui relier votre propre porte.

Déplacer la terre

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une lame de fer et un petit sac contenant un mélange de terres : de l'argile, du terreau et du sable)
Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une zone de terrain à portée d'un maximum de 12 mètres de côté. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile qu'elle comporte comme bon vous semble pendant toute la durée du sort. Vous pouvez augmenter ou diminuer l'altitude de la zone, creuser ou combler une tranchée, ériger ou abattre un mur, ou former un pilier. L'amplitude de ces modifications ne peut pas excéder la moitié de la dimension la plus importante de la zone affectée. Donc, si vous modifiez une zone de 12 mètres de côté, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de haut au maximum, modifier l'altitude de la zone de 6 mètres au plus, creuser une tranchée d'un maximum de 6 mètres de profondeur, etc. Il faut 10 minutes pour finaliser ces modifications.

Au bout de chaque période de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain à modifier.

Comme les transformations se produisent lentement, il est bien rare qu'une créature se retrouve piégée ou blessée à cause des mouvements du terrain.

Ce sort est incapable de manipuler la pierre naturelle et les constructions de pierre. La roche et les structures s'adaptent au nouvel agencement du terrain. Si vos modifications déstabilisent une structure, elle peut très bien s'effondrer.

De même, le sort n'affecte pas directement la croissance des plantes. La terre déplacée emporte les végétaux avec elle.

Désintégration

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)
Durée : instantanée

Un mince rayon de lumière verte jaillit de votre doigt pointé vers une cible située à portée dans votre champ de vision. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme un mur issu d'un *mur de force*.

Une créature visée par ce sort doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle subit 10d6+40 dégâts de force. Si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle est désintégrée.

Une créature désintégrée est réduite à l'état de fine poussière grise, tout comme tous les objets qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques. Pour ressusciter une créature ainsi désintégrée, il faut impérativement recourir à une *résurrection suprême* ou un *souhait*.

Ce sort désintègre automatiquement les objets non magiques de taille Grande ou inférieure et les créations de force magique. Si la cible est un objet de Très Grande taille ou plus, le sort désintègre un cube de 3 mètres d'arête au sein de l'objet. Ce sort reste sans effet sur les objets magiques.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, les dégâts augmentent de 3d6 par niveau au-delà du 6ᵉ.

Détection de la magie

Divination de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres. Si vous percevez ainsi une magie, vous pouvez dépenser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

Détection des pensées

Divination de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant toute la durée du sort, vous parvenez à lire les pensées de certaines créatures. Quand vous lancez ce sort, puis en tant qu'action à votre tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez focaliser vos pensées sur une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Si elle dispose d'une Intelligence de 3 ou moins ou ne parle aucune langue, elle n'est pas affectée.

Au départ, vous découvrez les pensées de surface de la créature, c'est-à-dire ce qu'elle a à l'esprit à ce moment-là. Par une action, vous pouvez tourner votre attention vers les pensées d'une autre créature ou tenter de vous enfoncer plus profondément dans l'esprit de celle que vous sondez actuellement. Dans ce cas, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, vous avez un aperçu de son mode de raisonnement (le cas échéant), de son état émotionnel ou de ce qui occupe une place importante dans son esprit (par exemple quelque chose qui l'inquiète fortement, qu'elle aime, qu'elle déteste...). Si elle réussit, le sort se termine. Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit et, à moins que vous ne tourniez votre attention vers une autre créature, votre cible peut utiliser son action à son tour pour faire un test d'Intelligence opposé au vôtre. Si elle réussit, le sort se termine.

Les questions directement posées à l'oral à une cible orientent naturellement le cours de ses pensées, ce sort est donc particulièrement utile lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour détecter la présence de créatures intelligentes que vous ne voyez pas. Vous pouvez chercher les pensées qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de vous au moment où vous lancez ce sort ou bien par une action tandis que le sort est actif. Le sort peut franchir des

obstacles, mais il est arrêté par soixante centimètres de roche, 2,5 centimètres de métal autre que le plomb ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas repérer les créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou moins, ni celles qui ne parlent aucune langue.

Une fois que vous avez ainsi détecté la présence d'une créature, vous pouvez lire ses pensées pendant le reste de la durée du sort, comme expliqué plus haut, même si vous ne la voyez pas, mais elle doit tout de même se trouver à portée.

Détection du mal et du bien

Divination de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous savez s'il y a une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant dans un rayon de 9 mètres autour de vous et vous savez précisément où il se trouve. De même, vous savez si un lieu ou un objet situé dans un rayon de 9 mètres a été consacré ou profané.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

Détection du poison et des maladies

Divination de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un brin d'if)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de poisons, de créatures venimeuses et de maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous déterminez également leur emplacement et identifiez à chaque fois le type de poison, de créature ou de maladie concerné.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

Disque flottant de Tenser

Invocation de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)
Durée : 1 heure

Ce sort crée un plan de force circulaire horizontal d'un mètre de diamètre pour 2,5 centimètres d'épaisseur. Il flotte à un mètre du sol dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision. Le disque persiste pendant toute la durée du sort et peut accueillir jusqu'à 250 kilos. Si on pose plus de poids dessus, le sort se termine et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe à terre.

Le disque reste immobile tant que vous vous tenez dans un rayon de 6 mètres. Si vous vous en éloignez plus que cela, il vous suit de manière à rester dans les 6 mètres autour de vous. Il peut se déplacer sur un terrain irrégulier, monter ou descendre des escaliers, des pentes, etc. Mais il ne peut pas franchir une différence de niveau de trois mètres ou plus. Par exemple, il ne peut pas passer au-dessus d'une fosse de 3 mètres de profondeur ni la quitter s'il a été formé au fond.

Si vous vous éloignez à plus de 30 mètres du disque (typiquement parce qu'il ne peut pas contourner un obstacle pour vous suivre), le sort se termine.

Dissipation de la magie

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort de niveau 3 ou inférieur qui l'affecte se termine. Si la cible est affectée par un sort de niveau 4 ou plus, faites un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + niveau du sort. Ce dernier se termine si vous réussissez votre test.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, vous mettez automatiquement un terme à un sort affectant la cible quand le niveau de ce sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous utilisez.

Dissipation du mal et du bien

Abjuration de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une énergie scintillante vous entoure et vous protège contre les fées, les morts-vivants et les créatures originaires d'au-delà du plan matériel. Pendant toute la durée du sort, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants sont désavantagés lors de leurs jets d'attaque contre vous.

Vous pouvez terminer le sort plus tôt en utilisant l'une des fonctions spéciales suivantes.

Annulation d'enchantement. Vous utilisez votre action pour toucher une créature à votre portée qui se trouve charmée, terrorisée ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant. Cette créature n'est alors plus charmée, terrorisée ou possédée par ces créatures.

Renvoi. Vous utilisez votre action pour faire une attaque de sort au corps à corps contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant situé à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous touchez la créature, vous tentez de la renvoyer sur son plan natal. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou retourner sur son plan natal (si elle ne s'y trouve pas déjà). Si un mort-vivant ne se trouve pas sur son plan natal, il est renvoyé dans l'Obscur tandis qu'une fée sera expulsée dans la Féerie sauvage.

Divination

Divination de niveau 4 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle adaptée à votre religion, l'ensemble valant au moins 25 po, et que le sort consume)
Durée : instantanée

Grâce à votre magie et à une offrande, vous entrez en contact avec un dieu ou l'un de ses serviteurs. Vous lui posez une unique question à propos d'un objectif, d'un événement ou

d'une activité qui doit se dérouler dans les sept jours à venir. Le MD vous donne une réponse sincère, pouvant être une courte phrase, des vers cryptiques ou un présage.

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances susceptible de bouleverser l'issue des événements, comme l'incantation de sorts supplémentaires ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25% de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est au MD de faire ce jet en secret.

Doigt de mort

Nécromancie de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative dans le corps d'une créature située à portée dans votre champ de vision, ce qui lui inflige des douleurs déchirantes. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 7d8+30 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit.

Si ce sort achève un humanoïde, ce dernier se relève au début de votre prochain tour sous forme de zombi à jamais sous votre contrôle. Il suit vos ordres verbaux au mieux de ses capacités.

Dominer un humanoïde

Enchantement de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous le charmez pendant toute la durée du sort. Il est avantagé lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de le combattre.

Tant que l'humanoïde est charmé, vous entretenez un lien télépathique avec lui qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « attaque cette créature », « cours jusque là-bas » ou « va chercher cet objet ». Si elle ne reçoit pas de nouvelles instructions de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais pour cela, vous devez également dépenser votre propre réaction.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6, la durée devient « concentration, jusqu'à 10 minutes ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7, la durée devient « concentration, jusqu'à 1 heure ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou plus, la durée devient « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Dominer un monstre

Enchantement de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez d'envoûter une créature située à portée dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous la charmez pendant toute la durée du sort. Elle est avantagée lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre.

Tant que la créature est charmée, vous entretenez un lien télépathique avec elle qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « attaque cette créature », « cours jusque là-bas » ou « va chercher cet objet ». Si elle ne reçoit pas de nouvelles instructions de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais pour cela, vous devez également dépenser votre propre réaction.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, la durée devient « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Dominer une bête

Enchantement de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête située à portée dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous la charmez pendant toute la durée du sort. Elle est avantagée lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre.

Tant que la bête est charmée, vous entretenez un lien télépathique avec elle, qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « attaque cette créature », « cours jusque là-bas » ou « va chercher cet objet ». Si elle ne reçoit pas de nouvelles instructions de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin

de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais pour cela, vous devez également dépenser votre propre réaction.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5, la durée devient « concentration, jusqu'à 10 minutes ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6, la durée devient « concentration, jusqu'à 1 heure ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7, la durée devient « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Doux repos

Nécromancie de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de sel et une pièce de cuivre à poser sur chaque œil du cadavre et qui doivent rester en place pendant toute la durée du sort)
Durée : 10 jours

Vous touchez un cadavre ou assimilé. Pendant toute la durée du sort, la cible est protégée contre la décomposition et ne peut pas se transformer en mort-vivant.

Le sort rallonge aussi la période pendant laquelle on peut rappeler la cible d'entre les morts, car les jours passés sous l'influence de ce sort ne sont pas décomptés de la période pendant laquelle on peut utiliser des sorts comme *relever les morts*.

Druidisme

Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez l'un des effets suivants à portée après quelques murmures adressés aux esprits de la nature.

Vous créez un effet sensoriel minuscule et inoffensif qui annonce le temps qu'il fera là où vous vous trouvez pendant les 24 heures à venir. Cet effet peut prendre la forme d'un orbe doré si le temps va rester dégagé, d'un nuage s'il va pleuvoir, de flocons s'il va neiger, etc. L'effet persiste pendant 1 round.

Vous faites instantanément éclore une fleur ou un bourgeon ou germer une graine.

Vous créez un effet sensoriel instantané inoffensif, comme des feuilles qui tombent, un coup de vent, le bruit que ferait un petit animal ou une légère odeur de moufette. L'effet doit être contenu dans un cube d'au maximum 1,50 mètre d'arête.

Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

Duel forcé

Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous poussez une créature à vous affronter en duel. Une créature située à portée dans votre champ de vision doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, vous l'obnubilez et elle ne peut résister à votre injonction divine. Pendant toute la durée du sort, elle est désavantagée lors des jets d'attaque effectués contre toute créature autre que vous et doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse chaque fois qu'elle tente de s'éloigner à plus de 9 mètres de vous. Si elle réussit ce jet de sauvegarde, le sort ne gêne pas ses mouvements pour ce tour.

Le sort se termine si vous attaquez une créature autre que celle visée par ce sort, si vous lancez un sort sur une créature hostile autre qu'elle, si une créature amicale envers vous la blesse ou lui lance un sort néfaste ou si vous terminez votre tour à plus de 9 mètres d'elle.

Éclair

Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 30 mètres)
Composantes : V, S, M (un peu de fourrure et une baguette en ambre, en cristal ou en verre)
Durée : instantanée

Un éclair formant une ligne de 30 mètres de long pour 1,50 mètre de large jaillit de votre personne et file dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont ni portés ni transportés par une créature.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 3e.

Éclat du soleil

Évocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (du feu et un éclat d'héliotrope)
Durée : instantanée

La chaude lumière du soleil illumine une zone de 18 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Chaque créature présente dans cette lumière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 12d6 dégâts radiants et sont aveuglées pendant 1 minute. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas aveuglées par le sort. Les vases et les morts-vivants sont désavantagés lors de ce jet de sauvegarde.

Une créature aveuglée par le sort fait un autre jet de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Dès qu'elle réussit, sa cécité disparaît.

Ce sort dissipe toutes les ténèbres présentes dans la zone qui sont issues d'un sort.

Embruns prismatiques

Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Huit rayons de lumière multicolores jaillissent de votre main. Chacun a une couleur différente et possède des pouvoirs et objectifs distincts. Chaque créature présente dans un cône de 18 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Lancez 1d8 par cible pour savoir quelle couleur l'affecte.

1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.

6. Indigo. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est entravée et doit alors faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine, si elle en rate trois, elle se change définitivement en pierre et elle est en proie à l'état pétrifié. Les succès et les échecs n'ont pas à être consécutifs : tenez le compte dans chaque catégorie jusqu'à ce que l'une d'elles arrive à trois.

7. Violet. La cible est aveugle si elle rate son jet de sauvegarde. Elle doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle le réussit, elle recouvre la vue ; si elle le rate, elle est emportée sur un autre plan d'existence choisi par le MD et recouvre aussi la vue. (En général, une créature qui ne se trouve pas sur son propre plan d'existence est bannie là-bas tandis que les autres créatures sont envoyées sur le plan astral ou éthéré).

8. Spécial. Deux rayons viennent frapper la cible. Relancez deux fois le dé en le relançant chaque fois que vous sortez un 8.

Emprisonnement

Abjuration de niveau 9

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un portrait sur un vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort choisie et vaut au moins 500 po par dé de vie de la cible)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour immobiliser une créature située à portée dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver emprisonnée par le sort. Si elle réussit, elle est immunisée contre ce sort si vous le lancez de nouveau. Tant que la créature est affectée par le sort, elle n'a pas besoin de respirer, de manger, ni de boire et ne vieillit plus. Les sorts de divination ne parviennent plus à la localiser ni à la percevoir.

Vous devez opter pour l'une des formes d'emprisonnement suivantes quand vous lancez le sort.

Enseveli. La cible est ensevelie dans les profondeurs de la terre, dans une sphère de force magique tout juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut traverser cette sphère et les créatures ne peuvent pas recourir au voyage planaire pour y entrer ou en sortir.

La composante spéciale de cette version du sort est un petit orbe en mithral.

Enchaîné. La cible est retenue par de lourdes chaînes fermement ancrées au sol. Elle est entravée jusqu'à ce que le sort se termine et, jusque-là, elle ne peut pas se déplacer ni être déplacée, par quelque moyen que ce soit.

La composante spéciale de cette version du sort est une fine chaîne faite de métal précieux.

Prison isolée. Le sort transporte la cible dans un minuscule demi-plan protégé contre la téléportation et les voyages planaires. Ce demi-plan peut être un labyrinthe, une cage, une tour ou une structure confinée similaire de votre choix.

La composante spéciale de cette version du sort est une représentation miniature de la prison, faite de jade.

Confinement minimal. La cible rétrécit jusqu'à ne plus faire que 2,5 centimètres de haut et se retrouve emprisonnée dans une gemme ou un objet similaire. La lumière traverse la gemme normalement (ce qui permet à la cible de voir l'extérieur et aux autres créatures de regarder dedans) mais rien d'autre ne peut traverser sa paroi, pas même les méthodes de téléportation ni les voyages planaires. Il est impossible de tailler la gemme ou de la briser tant que le sort fait effet.

La composante spéciale de cette version du sort est une grande gemme transparente comme un corindon, un diamant ou un rubis.

Sommeil. La cible s'endort et il est impossible de la réveiller. La composante spéciale de cette version du sort est un bouquet d'herbes soporifiques très rares.

Mettre fin au sort. Lors de l'incantation et quelle que soit la version du sort, vous pouvez préciser une condition spéciale qui met fin au sort et libère la cible. Cette condition peut être aussi spécifique ou aussi élaborée que vous le désirez, mais le MD doit confirmer que cette condition est réalisable et a une chance d'être remplie. Elle peut se baser sur le nom de la créature, son identité ou sa divinité, mais sinon elle doit reposer sur des actions ou des qualités observables et non sur des éléments intangibles comme le niveau, la classe ou les points de vie.

Dissipation de la magie peut mettre fin au sort à condition d'être lancée depuis un emplacement de sort de niveau 9 en visant la prison ou la composante matérielle spéciale utilisée pour lancer le sort.

Vous pouvez utiliser une composante spéciale pour créer une prison à la fois seulement. Si vous relancez ce sort en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est libérée sur-le-champ.

Enchevêtrement

Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des herbes et des lianes entremêlées jaillissent du sol dans un carré de 6 mètres de côté centré sur un point à portée. Pendant toute la durée du sort, les végétaux transforment la zone en terrain difficile.

Une créature qui se trouve dans la zone affectée lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle reste entravée dans les plantes jusqu'à ce que le sort se termine. Une créature entravée peut utiliser une action pour faire un test de Force contre le DD du sort. Si elle réussit, elle se libère.

Quand le sort se termine, les plantes invoquées se flétrissent.

Entrave planaire

Abjuration de niveau 5

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bijou d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous vous attachez de force les services d'un céleste, d'un élémentaire, d'une fée ou d'un fiélon. La créature doit se trouver à portée pendant toute la durée du sort. (En général, elle est d'abord invoquée au centre d'un cercle magique inversé où elle reste piégée le temps de l'incantation.) La

cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme à la fin de l'incantation. Si elle échoue, elle est contrainte de vous servir pendant toute la durée du sort. Si elle a été invoquée ou créée via un autre sort, la durée de ce dernier se prolonge jusqu'à égaler celle de l'entrave planaire.

La créature liée doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Vous pouvez lui demander de vous accompagner lors d'une aventure, de protéger un lieu ou de transmettre un message. La créature obéit à vos instructions à la lettre, mais si elle est hostile envers vous, elle peut tout à fait interpréter vos paroles de manière à satisfaire ses propres objectifs. Si la créature a exécuté vos instructions avant la fin du sort, elle revient vers vous pour vous en informer si elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. Si vous êtes sur un autre plan, elle se rend là où vous l'avez liée et y reste jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau supérieur, la durée augmente : 10 jours au niveau 6, 30 au niveau 7, 180 au niveau 8 et un an et un jour au niveau 9.

Envoi de message
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous envoyez un court message d'au maximum 25 mots à une créature qui vous est familière. Elle entend le message dans son esprit, sait que c'est vous qui le lui avez envoyé si elle vous connaît, et peut vous répondre immédiatement de la même manière. Le sort permet aux créatures dotées d'une Intelligence minimale de 1 de comprendre le sens de votre message.

Vous pouvez envoyer votre message à n'importe quelle distance et même sur un autre plan d'existence, mais si la cible est sur un autre plan, il y a 5% de chances que le message n'arrive pas à destination.

Envoûtement
Enchantement de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous entonnez une suite de paroles envoûtantes qui obligent les créatures de votre choix qui vous entendent et sont situées à portée et dans votre champ de vision à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Si vous ou vos compagnons vous battez contre une de ces créatures, elle est avantagée lors du jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet, elle est désavantagée lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à percevoir une créature autre que vous jusqu'à ce que le sort se termine ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Le sort se termine si vous êtes neutralisé ou dans l'incapacité de parler.

Épargner les mourants
Nécromancie, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante à 0 point de vie, ce qui la stabilise. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Épée de Mordenkainen
Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une épée en platine miniature avec le pommeau et la poignée en cuivre et zinc, d'une valeur de 250 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui plane à portée et persiste pendant toute la durée du sort.

Dès que l'épée apparaît, vous faites une attaque de sort au corps à corps contre une cible de votre choix située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'épée. Si l'épée touche, la cible subit 3d10 dégâts de force. Tant que le sort n'est pas terminé, vous pouvez dépenser une action bonus à chacun de vos tours pour déplacer l'épée d'un maximum de 6 mètres afin de la conduire à un endroit situé dans votre champ de vision, puis répéter l'attaque contre la même cible ou une autre.

Esprit faible
Enchantement de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une poignée de sphères en argile, en cristal, en verre ou minérales)
Durée : instantanée

Vous vous attaquez à l'esprit d'une créature située à portée dans votre champ de vision en essayant de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence.

Si la cible rate son jet, son Intelligence et son Charisme tombent à 1. Elle ne peut plus lancer de sorts, activer d'objet magique, comprendre une langue, ni communiquer de manière intelligible. En revanche, elle est toujours capable de reconnaître ses amis, de les suivre et même de les protéger.

La créature peut refaire un jet de sauvegarde tous les 30 jours. Le sort se termine dès qu'elle réussit.

On peut mettre un terme à ce sort avec *restauration supérieure, guérison* ou *souhait.*

Esprit impénétrable
Abjuration de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 24 heures

Vous touchez une créature consentante et, jusqu'à la fin du sort, vous l'immunisez contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état charmé. Ce sort déjoue même les *souhaits* et les sorts et effets de même puissance qui cherchent à affecter l'esprit de la cible ou à obtenir des informations sur elle.



Esprits gardiens
Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (4,50 mètres de rayon)
Composantes : V, S M (un symbole sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous appelez des esprits qui vous protègent. Ils volètent autour de vous dans un rayon de 4,50 mètres pendant toute la durée du sort. Si vous êtes Bon ou Neutre, ils ont une apparence angélique ou féerique (à vous de choisir). Si vous êtes Mauvais, ils ont une apparence fiélone.

Quand vous lancez le sort, vous pouvez désigner autant de créatures que vous le voulez afin qu'il ne les affecte pas. Une créature affectée voit sa vitesse réduite de moitié dans la zone et, quand elle y entre pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes Bon ou Neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes Mauvais). Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié de ces dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 3e.

Étrangeté
Illusion de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les peurs les plus profondes d'un groupe de créatures et créez des êtres illusoires dans leur esprit, qu'elles sont les seules à voir. Chaque créature située dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui ratent leur jet sont terrorisées pendant toute la durée. Les illusions se basent sur les peurs enfouies en chaque cible et transforment leurs pires cauchemars en menace implacable. À la fin de chacun de ses tours, une créature terrorisée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 4d10 dégâts psychiques ; si elle réussit, le sort se termine pour elle.

Éveil
Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 8 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Une fois que vous avez passé la durée de l'incantation à tracer des sentiers magiques dans une pierre précieuse, vous touchez un animal ou une plante de taille Très Grande ou inférieure qui doivent être dépourvus de toute valeur d'Intelligence ou posséder une Intelligence de 3 ou moins. La cible reçoit alors une Intelligence de 10 et la possibilité de parler un langage de votre connaissance. Si la cible est une plante, elle peut se déplacer à l'aide de ses branches, de ses racines, de ses lianes, de ses vrilles ou autre et gagne des sens similaires à ceux d'un humain. C'est au MD de choisir les statistiques appropriées à la plante éveillée, en lui appliquant par exemple le profil d'un buisson ou d'un arbre éveillé.

La bête ou la plante éveillée est sous votre charme pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos compagnons la

blessiez. Une fois que l'effet de charme se termine, la créature éveillée décide seule si elle reste amicale envers vous, selon la façon dont vous l'avez traitée lorsqu'elle était charmée.

Explosion occulte
Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un éclair d'énergie crépitante file vers une créature à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si vous réussissez, elle subit 1d10 dégâts de force.

Le sort crée des rayons supplémentaires quand vous atteignez certains niveaux : il lance deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez diriger tous les rayons sur une même cible ou les répartir entre plusieurs. Faites un jet d'attaque distinct pour chaque rayon.

Fabrication
Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous convertissez des matériaux bruts en produits finis faits de la même matière. Par exemple, vous pouvez fabriquer un pont de bois à partir de souches d'arbres, une corde à base d'un tas de chanvre, et des habits à partir de lin ou de laine.

Choisissez des matériaux bruts situés à portée et dans votre champ de vision. Vous pouvez fabriquer un objet de taille Grande ou inférieure (contenu dans un cube de 3 mètres de côté ou dans huit cubes reliés de 1,50 mètre de côté) à condition d'avoir assez de matière première. Toutefois, si vous travaillez avec du métal, de la pierre ou une autre substance minérale, l'objet fabriqué ne doit pas dépasser la taille Moyenne (donc tenir dans un cube de 1,50 mètre de côté). La qualité de l'objet fabriqué dépend de celle des matières premières.

Il est impossible de créer ou de transmuter des créatures ou des objets magiques à l'aide de ce sort. Vous ne pouvez pas non plus y recourir pour fabriquer des objets demandant un haut degré d'expertise, comme des bijoux, des armes, du verre ou une armure, à moins que vous ne soyez formé à l'utilisation des outils d'artisanat nécessaires à l'élaboration de tels objets.

Façonnage de la pierre
Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (argile molle, à façonner pour lui donner approximativement la forme de l'objet de pierre désiré)
Durée : instantanée

Vous touchez un objet de pierre de taille Moyenne ou inférieure ou une section de pierre d'un maximum de 1,50 mètre dans toutes les dimensions et lui donnez la forme que vous désirez. Vous pouvez, par exemple, façonner un gros caillou de manière à en faire une arme, une idole ou un coffre, ou bien creuser un étroit passage dans un mur, à condition que ce dernier ne fasse pas plus de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez façonner une porte de pierre ou son chambranle pour la sceller. L'objet créé peut avoir au maximum deux charnières et un loquet, mais il est impossible de créer des mécanismes plus complexes.

Faveur divine
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vos prières vous imprègnent d'une aura radieuse. Jusqu'à la fin du sort, les attaques que vous portez avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires en cas de coup au but.

Feindre la mort
Nécromancie de niveau 3 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière tombale)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la plongez dans un état cataleptique si profond qu'elle semble morte.

Pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour toucher la cible et révoquer le sort, la cible paraît morte, même suite à un examen externe ou après utilisation d'un sort visant à déterminer son statut. Elle est aveuglée et neutralisée et sa vitesse passe à 0. Elle est résistante à tous les types de dégâts hormis les dégâts psychiques. Si elle est empoisonnée ou malade au moment où vous lancez le sort ou si elle le devient pendant la durée du sort, la maladie ou le poison n'a aucun effet tant que ce sort n'est pas terminé.

Festin des héros
Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un bol incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous matérialisez un grand festin, comprenant des boissons et des mets de grande qualité. Il faut une heure pour terminer le festin qui disparaît au bout de cette durée. Ses effets bénéfiques se manifestent uniquement une fois cette heure écoulée. Douze créatures au maximum peuvent vous accompagner lors de ce repas.

Une créature qui participe au festin bénéficie de plusieurs avantages. Elle est guérie de toutes les maladies et de tous les poisons qui l'affectaient, elle est immunisée contre le poison et l'état terrorisé, et elle est avantagée lors de tous ses jets de sauvegarde de Sagesse. Son maximum de points de vie augmente de 2d10 et elle gagne le même nombre de points de vie. Ces avantages persistent pendant 24 heures.

Flamme éternelle
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme à la luminosité égale à celle d'une torche embrase soudain l'objet que vous touchez. L'effet du sort ressemble à une flamme ordinaire, mais ne dégage pas de chaleur et ne consomme pas d'oxygène. On peut couvrir ou cacher la *flamme éternelle*, mais pas l'étouffer ni l'éteindre avec de l'eau.

Flamme sacrée
Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flamboiement digne d'une flamme s'abat sur une créature située à portée dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. Même si elle se trouve derrière un abri, la cible n'est pas avantagée lors du jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Fléau
Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de sang)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Trois créatures de votre choix au maximum, toutes situées à portée et dans votre champ de vision, sont contraintes de faire un jet de sauvegarde de Charisme. Dès qu'une cible qui a raté ce jet effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde alors que le sort n'est pas terminé, elle doit lancer 1d4 et soustraire le nombre obtenu de son jet d'attaque ou de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du 1er.

Fléau d'insectes
Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de sucre en poudre, quelques graines de céréales et une tache de graisse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un essaim de sauterelles grouillantes remplit une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. La sphère s'étend en contournant les angles et persiste pendant toute la durée du sort. La visibilité est réduite dans la zone affectée. L'intérieur de la sphère devient un terrain difficile.

Quand la sphère d'insectes apparaît, chaque créature prise à l'intérieur doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 4d10 dégâts perforants si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit. Une créature doit faire le même jet quand elle entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du 5e.

Flèche acide de Melf
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (poudre de feuille de rhubarbe et estomac de vipère)
Durée : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant file vers une cible située à portée et explose en une gerbe d'acide. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous touchez, la cible reçoit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. Si vous ne touchez pas, l'acide éclabousse la cible et lui inflige la moitié des dégâts initiaux, mais aucun à la fin de son prochain tour.

À plus haut niveau. Quand vous utilisez ce sort via un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts initiaux et secondaires augmentent de 1d4 par niveau au-delà du 2e.

Flèche de foudre
Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Lors de la prochaine attaque que vous effectuez avec une arme à distance pendant que ce sort est actif, la munition (ou l'arme s'il s'agit d'une arme de jet) se change en éclair. Faites un jet d'attaque ordinaire. Si vous touchez, la cible subit 4d8 dégâts de foudre au lieu des dégâts normaux, la moitié si vous la ratez.

Que vous touchiez ou ratiez votre cible, toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour d'elle doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d8 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

La munition ou l'arme de jet reprend ensuite sa forme normale.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts dus à chacun des deux effets du sort augmentent de 1d8 par emplacement de sort au-delà du 3e.

Flétrissement
Nécromancie de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

L'énergie nécromantique inonde une créature de votre choix située à portée dans votre champ de vision, et draine ses fluides corporels et sa vitalité. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle reçoit 8d8 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit son jet. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Si vous visez une créature végétale ou une plante magique, elle est désavantagée lors du jet de sauvegarde et le sort lui inflige le maximum de dégâts possible.

Si vous visez une plante non magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde, mais se flétrit et meurt.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 4e.

Flou
Illusion de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou, il ondule et vacille comme une flamme aux yeux d'autrui. Pendant toute la durée du sort, les créatures sont désavantagées lorsqu'elles font un jet d'attaque contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il

ne se repose pas sur sa vue, s'il dispose de vision aveugle par exemple, ou s'il peut percer les illusions à jour, avec vision parfaite.

Force fantasmagorique
Illusion de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de laine)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous façonnez une illusion et l'implantez dans l'esprit d'une créature située à portée dans votre champ de vision. Elle doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. Si elle échoue, vous créez un objet, une créature ou un phénomène visible fantasmagorique de votre choix. L'illusion doit tenir dans un cube de 3 mètres d'arête. La cible est seule à la percevoir, et ce pendant toute la durée du sort. Ce dernier ne fonctionne pas contre les morts-vivants ni les créatures artificielles.

L'illusion comprend des bruits, une température et d'autres stimuli, mais, de même, la cible du sort est la seule à les percevoir.

La cible peut utiliser une action pour examiner l'illusion avec un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit son test, elle comprend qu'elle a affaire à une simple illusion et le sort se termine.

Tant que la cible est sous l'effet du sort, elle traite l'illusion comme un élément réel et invente une explication rationnelle aux résultats illogiques issus de ses interactions avec elle. Par exemple, si elle tente de traverser un pont fantasmagorique enjambant un ravin et tombe dès qu'elle pose le pied sur ce pont, si elle survit à la chute, elle croit toujours que le pont est réel et trouve une explication logique à sa chute : on l'a poussée, elle a glissé, une forte bourrasque l'a fait basculer...

Une cible affectée croit si fort à la réalité de l'illusion que cette dernière peut même la blesser. Une illusion créée à l'image d'une créature peut attaquer la cible. De même, une illusion représentant du feu, un bassin d'acide ou une nappe de lave peut brûler la cible. À chaque round, à votre tour, votre illusion inflige 1d6 dégâts psychiques à la cible si elle se trouve au sein de l'illusion ou dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle et que cette illusion représente une créature ou un danger qui devrait logiquement la blesser, en l'attaquant par exemple. La cible perçoit les dégâts comme étant d'un type approprié à l'illusion qu'elle voit.

Forme éthérée
Transmutation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans la région frontalière du plan éthéré, dans une zone où il chevauche votre plan actuel. Vous restez sur la Frontière éthérée pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin. Pendant cette période, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous optez pour un déplacement vers le haut ou le bas, le prix du mouvement est doublé, chaque mètre de déplacement vous coûtant un mètre supplémentaire. Vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, mais tout y est gris et vous ne voyez plus rien au-delà de 18 mètres.

Une fois sur le plan éthéré, vous pouvez affecter uniquement des créatures situées sur ce plan et elles sont les seules à



pouvoir vous affecter. Celles qui ne se trouvent pas sur ce plan ne vous perçoivent pas et sont incapables d'interagir avec vous, à moins qu'un pouvoir spécial ou magique ne le leur permette.

Les objets et effets qui ne se trouvent pas sur le plan éthéré n'ont aucune incidence sur vous, ce qui vous permet de traverser des objets que vous apercevez sur le plan d'où vous venez.

Quand le sort se termine, vous retournez immédiatement sur le plan d'où vous venez, à l'endroit que vous occupez actuellement. Si vous occupez le même emplacement qu'un objet solide ou une créature lorsque cela se produit, vous êtes immédiatement projeté dans l'espace inoccupé le plus proche susceptible de vous accueillir et subissez un montant de dégâts de force égal à 6,5 × le nombre de mètres sur lesquels vous avez été projeté.

Ce sort n'a aucun effet si vous le lancez alors que vous vous trouvez sur le plan éthéré ou sur un plan non limitrophe, comme les plans extérieurs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou plus, vous pouvez affecter jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) par niveau au-delà du 7ᵉ. Toutes ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 mètres autour de vous quand vous lancez le sort.

Forme gazeuse

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la transformez, ainsi que tous les objets qu'elle porte et qu'elle transporte, en nuage brumeux pour toute la durée du sort. Ce dernier se termine si la créature tombe à 0 point de vie. Le sort n'affecte pas les créatures intangibles.

Sous cette forme, la cible n'a plus qu'un seul mode de déplacement : le vol, à une vitesse de 3 mètres. Elle peut entrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. Elle est résistante aux dégâts non magiques et elle est avantagée lors des jets de sauvegarde de Force, de Dextérité et de Constitution. Elle peut passer à travers de petits trous, de minces ouvertures et même de simples fissures ; en revanche, les liquides équivalent pour elle à des surfaces solides. Elle ne peut pas tomber et continue de flotter dans les airs même si elle est étourdie ou neutralisée.

Sous forme de nuage brumeux, la cible ne peut pas parler ni manipuler d'objet. Il lui est impossible de lâcher les objets qu'elle portait et qu'elle transportait et personne ne peut les utiliser ni interagir avec eux. Elle ne peut pas attaquer ni lancer de sort.

Formes animales

Transmutation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 24 heures

Votre magie change autrui en animal. Choisissez autant de créatures consentantes, à portée et dans votre champ de vision que vous désirez. Vous transformez chacune d'entre elles en bête de taille Grande ou inférieure dotée d'un indice de dangerosité de 4 ou moins. Lors de vos tours suivants, vous pouvez dépenser votre action pour transformer les créatures affectées en d'autres animaux.

La transformation persiste pour chaque cible pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Vous pouvez attribuer une forme différente à chaque cible. Les statistiques de jeu de la cible sont remplacées par celles de l'animal choisi, bien qu'elle conserve son alignement, son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme. La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme et, quand elle reprend son apparence normale, elle se retrouve avec le même nombre de points de vie que celui qu'elle avait avant sa transformation. Si elle recouvre sa forme normale suite à un passage à 0 point de vie, les dégâts en excès sont reportés sur les points de vie de sa forme normale. Tant que ces dégâts en excès ne réduisent pas les points de vie de la forme normale de la cible à 0, elle ne tombe pas inconsciente. Les actions de la créature transformée sont limitées par la nature de sa nouvelle apparence et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle ne peut pas activer ni manier la moindre pièce d'équipement et ne bénéficie pas des avantages qui en découlent habituellement.

Fou rire de Tasha

Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume à agiter dans les airs)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix située à portée dans votre champ de vision trouve soudain tout ce qui l'entoure d'une drôlerie hilarante et succombe à un fou rire irrépressible dès que ce sort l'affecte. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver à terre, neutralisée et incapable de se relever pendant toute la durée du sort. Ce sort n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 4 ou moins.

À la fin de chacun de ses tours et chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Elle est avantagée lors de ce jet si ce sont des dégâts qui l'ont provoqué. Si la cible le réussit, le sort se termine.

Fouet épineux

Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une tige de plante épineuse)
Durée : instantanée

Vous créez un long fouet semblable à une liane couverte d'épines. Sur votre ordre, il frappe une créature à portée. Faites une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si vous touchez, la créature subit 1d6 dégâts perforants et, si la créature est de taille Grande ou inférieure, vous l'attirez sur 3 mètres dans votre direction.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 quand vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Frappe ardente

Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Lors de la prochaine attaque armée qui vous permet de toucher une créature pendant la durée du sort, votre arme flamboie, comme chauffée à blanc, et l'attaque inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Elle embrase également la cible qui doit faire un jet de sauvegarde de Constitution au début de chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort. Si elle échoue, elle subit 1d6 dégâts de feu, si elle réussit le sort se termine. Si la cible ou une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle utilise une action pour éteindre les flammes ou si un effet les étouffe (si la cible est plongée dans l'eau par exemple), le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts initiaux augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Frappe assommante

Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Lors de la prochaine attaque armée qui vous permet de toucher une créature pendant la durée du sort, votre arme transperce le corps et l'esprit de la cible et lui inflige 4d6 dégâts psychiques supplémentaires. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle est désavantagée lors des jets d'attaque et de caractéristique et ne peut pas utiliser de réaction avant la fin de son prochain tour.

Frappe aveuglante

Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine attaque armée qui vous permet de toucher une créature avant la fin de ce sort voit votre arme briller d'une vive lumière et inflige 3d8 dégâts radiants de plus à votre cible. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle est aveuglée jusqu'à la fin du sort.

Une créature aveuglée par ce sort a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Dès qu'elle en réussit un, elle n'est plus aveuglée.

Frappe colérique

Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Lorsque vous touchez une cible avec une attaque armée au corps à corps pour la première fois pendant la durée de ce sort, votre attaque inflige 1d6 dégâts psychiques supplémentaires. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est terrorisée à votre vue jusqu'à ce que le sort se termine. Par une action, elle peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort pour rassembler son courage et mettre fin au sort.

Frappe du bannissement

Abjuration de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine attaque armée qui vous permet de toucher une créature avant la fin de ce sort voit votre arme crépiter d'énergie et inflige 5d10 dégâts de force à votre cible. De plus, si cette attaque réduit la cible à 50 pv ou moins, elle la bannit. Si la cible est originaire d'un plan d'existence différent de celui sur lequel vous vous trouvez, elle disparaît, renvoyée dans son plan d'origine. Si elle est originaire du plan sur lequel vous vous trouvez, elle disparaît dans un demi-plan inoffensif. Elle est neutralisée tant qu'elle s'y trouve, c'est-à-dire jusqu'à la fin du sort. À ce moment, elle réapparaît à l'emplacement qu'elle a quitté ou dans l'emplacement le plus proche si le précédent est occupé.

Frappe lumineuse

Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine attaque armée qui vous permet de toucher une créature avant la fin de ce sort voit votre arme briller d'une lumière astrale et inflige 2d6 dégâts radiants de plus à votre cible, qui devient visible si elle était invisible et émet une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre jusqu'à la fin du sort. Elle ne peut plus devenir invisible pendant toute cette durée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-delà du 2e.

Frappe piégeuse

Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine attaque armée, faite avant la fin de ce sort, qui vous permet de toucher une créature fait jaillir une masse grouillante de lianes épineuses au point d'impact. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle est entravée jusqu'à la fin du sort. Une créature de taille Grande ou supérieure est avantagée sur ce jet de sauvegarde. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, les lianes se flétrissent.

Tant que la cible est entravée par le sort, elle subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. Une créature entravée par les lianes peut utiliser son action pour faire un jet de sauvegarde de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Une créature suffisamment proche de la cible pour la toucher peut aussi effectuer ce jet. Si le jet est réussi, la cible est libérée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Frappe tonitruante
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Lorsque vous touchez une cible avec une attaque armée au corps à corps pour la première fois pendant la durée de ce sort, votre arme fait retentir un fracas tonitruant audible dans un rayon de 90 mètres autour de vous, et l'attaque inflige 2d6 dégâts de tonnerre supplémentaires. De plus, si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou se trouver repoussée sur 3 mètres à l'opposé de votre position et tomber à terre.

Fusion dans la pierre
Transmutation de niveau 3 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous entrez dans un objet ou une surface de pierre assez grande pour contenir entièrement votre corps, votre personne et votre équipement fusionnant avec la pierre pendant toute la durée du sort. Vous utilisez votre déplacement pour entrer dans la pierre en un point que vous êtes en mesure de toucher. Il ne reste alors rien de visible ni de détectable indiquant votre présence pour des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et vous êtes désavantagé lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à entendre les sons qui retentissent à l'extérieur de la pierre. Vous restez conscient du temps qui passe et vous pouvez lancer des sorts sur votre propre personne. Vous pouvez utiliser votre déplacement pour quitter la pierre par l'endroit par où vous y êtes entré, ce qui met fin au sort. En dehors de cela, vous êtes dans l'incapacité de vous déplacer.

Vous n'êtes pas blessé si la pierre subit des dégâts mineurs, mais si elle est partiellement détruite ou change de forme (au point que vous ne tenez plus entièrement à l'intérieur), elle vous expulse et vous subissez 6d6 dégâts contondants. Si la pierre est complètement détruite (ou transmutée en une substance différente), elle vous expulse et vous subissez 50 dégâts contondants. Si vous vous faites expulser de la pierre, vous vous retrouvez à terre dans l'emplacement inoccupé le plus proche de celui par lequel vous êtes entré dans la roche.

Gardien de la foi
Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille Grande apparaît et flotte dans un emplacement inoccupé de votre choix situé à portée dans votre champ de vision. Il occupe alors cet emplacement mais sa silhouette reste indistincte, à l'exception de son épée luisante et de son bouclier frappé du symbole de votre divinité.

Toute créature hostile envers vous qui entre dans un emplacement situé dans un rayon de 3 mètres autour du gardien pour la première fois de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 20 dégâts radiants, la moitié seulement si elle réussit. Le gardien disparaît dès qu'il a infligé un total de 60 dégâts.

Globe d'invulnérabilité
Abjuration de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (3 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une perle de verre ou de cristal qui explose à la fin du sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile scintille légèrement dans un rayon de 3 mètres autour de vous et persiste pendant toute la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière se trouve dans l'incapacité d'affecter les créatures et les objets se trouvant à l'intérieur, même si l'incantateur lance son sort en utilisant un emplacement de niveau supérieur. Le sort peut très bien viser les créatures et les objets situés au sein de la barrière, mais il n'a aucun effet sur eux. De même, la zone protégée par la barrière est exclue de la zone affectée par les sorts de ces niveaux.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, la barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau au-delà du 6ᵉ.

Glyphe de protection
Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (encens et poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe capable de blesser autrui, soit sur une surface quelconque, comme une table, le sol ou un mur, soit dans un objet que l'on peut refermer pour dissimuler l'inscription, comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une zone de 3 mètres de diamètre au maximum. Si vous choisissez un objet, il ne faut plus le déplacer par la suite : si quelqu'un le déplace à plus de 3 mètres de l'endroit où vous avez jeté ce sort, le glyphe se brise et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Le glyphe est presque invisible. Pour le discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Lors de l'incantation, c'est à vous de décider de ce qui déclenchera le sort. Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants consistent à toucher le glyphe ou se tenir dessus, à déplacer un objet recouvrant le glyphe, à s'approcher à une certaine distance du glyphe ou encore à manipuler l'objet sur lequel le glyphe est tracé. Pour les glyphes inscrits dans un objet, on trouve parmi les déclencheurs les plus répandus le fait d'ouvrir l'objet, de s'en approcher à une certaine distance ou de voir ou de lire le glyphe. Le sort se termine dès que le glyphe se déclenche.

Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille), selon un type de créature (pour un glyphe destiné aux aberrations ou aux drows par exemple) ou selon l'alignement. Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe par exemple.



Lorsque vous dessinez le glyphe, vous devez choisir entre des *runes explosives* ou un *glyphe à sort*.

Runes explosives. Quand le glyphe se déclenche, il explose dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. La sphère s'étend en contournant les angles si besoin. Chaque créature de la zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature reçoit 5d8 points de dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre si elle rate son jet (à vous de choisir le type de dégâts lors de l'incantation), la moitié seulement si elle le réussit.

Glyphe à sort. Vous pouvez stocker un sort de niveau 3 ou inférieur dans le glyphe en le lançant lors de l'incantation du *glyphe*. Ce sort doit viser une créature unique ou une zone. Le sort stocké n'a aucun effet immédiat quand il est lancé ainsi. Il se lance quand quelqu'un déclenche le glyphe. Si le sort affecte une cible, il vise celle qui a déclenché le glyphe. S'il affecte une zone, cette dernière est centrée sur la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort invoque des créatures hostiles ou crée des objets néfastes ou des pièges, ils apparaissent aussi près de l'intrus que possible et s'en prennent à lui. Si le sort nécessite de la concentration, il persiste jusqu'à la fin de sa durée maximale.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts des *runes explosives* augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 3ᵉ. Si vous créez un *glyphe à sort*, vous pouvez stocker un sort d'un niveau égal ou inférieur à celui employé pour lancer le glyphe.

Gourdin magique

Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)
Durée : 1 minute

La puissance du monde naturel imprègne le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez. Pendant toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation au lieu de votre Force pour effectuer les jets d'attaque et de dégâts au corps à corps avec cette arme. Le dé de dégâts de l'arme devient un d8. L'arme devient magique si elle ne l'était pas déjà. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez votre arme.

Graisse

Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (de la couenne de porc ou du beurre)
Durée : 1 minute

Une couche de graisse particulièrement glissante recouvre le sol dans une zone de 3 mètres de côté centrée sur un point situé à portée et le change en terrain difficile pour toute la durée du sort.

Lorsque la graisse apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit aussi réussir ce jet sous peine de se retrouver à terre.

Grande foulée

Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature dont la vitesse augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du 1ᵉʳ.

Grêle d'épines

Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque armée à distance avant la fin du sort, ce dernier crée une pluie d'épines qui jaillit de votre arme ou de votre munition. En plus de l'effet normal de l'attaque, la cible et toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 1d10 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par emplacement de sort au-delà du 1ᵉʳ (pour un maximum de 6d10).

Guérison

Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature située à portée dans votre champ de vision. Une bouffée d'énergie positive la traverse et lui rend 70 points de vie. Ce sort met aussi un terme à la cécité, la surdité et toutes les maladies qui l'affectent. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, la quantité de soins prodigués augmente de 10 points par niveau au-delà du 6ᵉ.

Guérison de groupe

Évocation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane de vous et enveloppe les créatures blessées qui vous entourent. Vous rendez jusqu'à 700 points de vie, divisés comme bon vous semble entre autant de créatures situées à portée et dans votre champ de vision que vous le voulez. Le sort débarrasse aussi les créatures qu'il guérit de leurs maladies et des effets qui les rendent sourdes ou aveugles. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ni sur les créatures artificielles.

Hâte

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante située à portée dans votre champ de vision. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa vitesse doubler, gagne un bonus de +2 à la CA, est avantagée lors des jets de sauvegarde de Dextérité et dispose d'une action de plus par tour. Cette action est uniquement réservée aux actions suivantes : attaquer (une attaque à l'arme seulement), se précipiter, se désengager, se cacher ou utiliser un objet.

Quand le sort se termine, la cible ne peut pas se déplacer ni effectuer une action avant que son prochain tour ne se soit écoulé, car une vague de léthargie déferle sur elle.

Héroïsme

Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous imprégnez une créature consentante que vous touchez de courage. Jusqu'à la fin du sort, elle est immunisée contre l'état terrorisé et, au début de chacun de ses tours, elle gagne un montant de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation. Quand le sort se termine, la cible perd les éventuels points de vie temporaires restants issus de ce sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du 1er.

Identification

Divination de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou)
Durée : instantanée

Vous choisissez un objet avec lequel vous devez rester en contact pendant toute l'incantation du sort. Si c'est un objet magique ou un objet imprégné de magie, vous apprenez immédiatement quelles sont ses propriétés et comment vous en servir. Vous savez aussi s'il faut s'harmoniser avec lui pour l'utiliser et combien de charges il possède, le cas échéant. Vous savez si des sorts affectent l'objet et quel est leur nom. Si l'objet a été créé grâce à un sort, vous apprenez quel sort lui a donné naissance.

Si, à la place, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous découvrez quels sorts l'affectent présentement, le cas échéant.

Illusion mineure

Illusion, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S, M (un morceau de toison)
Durée : 1 minute

Vous créez à portée un son ou une image représentant un objet. L'illusion persiste pendant toute la durée du sort et se dissipe si vous révoquez le sort par une action ou si vous lancez de nouveau ce sort.

Si vous créez un son, son volume peut aller du simple murmure au hurlement. Ce peut être votre voix, celle de quelqu'un d'autre, le rugissement d'un lion, un battement de tambours ou tout autre son de votre choix. Ce bruit persiste sans faiblir pendant toute la durée du sort, à moins que vous ne préfériez émettre des sons distincts à différents moments pendant la durée du sort.

Si vous créez une image (comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre), elle doit tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête. L'image ne s'accompagne pas de son, de lumière, d'odeur, ni d'autres effets sensoriels. Une interaction physique avec l'image révèle de suite qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent.

Si une créature utilise son action pour examiner le son ou l'image, elle comprend qu'il s'agit d'une illusion si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle perd toute substance pour elle.

Illusion programmée

Illusion de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de toison et de la poussière de jade d'une valeur de 25 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez une illusion représentant un objet, une créature ou un autre phénomène visible à portée. Elle s'active une fois les conditions spécifiques remplies ; en attendant, elle est imperceptible. L'illusion doit tenir dans un cube de 9 mètres d'arête. Vous décidez de son comportement et des sons qu'elle émet au moment où vous lancez le sort. Ce comportement programmé peut durer un maximum de 5 minutes.

Quand les conditions spécifiées se présentent, l'illusion apparaît et se comporte comme vous l'avez décidé. Sa représentation finie, elle disparaît et reste en hibernation pendant 10 minutes. Ensuite, elle peut se réactiver de nouveau.

Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou détaillées que vous le souhaitez, mais elles doivent toujours se baser sur des éléments visuels ou audibles se produisant dans un rayon de 9 mètres autour de la zone du sort. Par exemple, vous pouvez créer une illusion de vous-même qui apparaît pour avertir d'autres gens quand ils tentent d'ouvrir une porte piégée, ou vous pouvez programmer votre illusion pour qu'elle se déclenche seulement quand une créature prononce le mot de passe correct.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et les sons produits par l'illusion sonnent creux à ses oreilles.

Image majeure

Illusion de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible pas plus grand qu'un cube de 6 mètres

d'arête. L'image apparaît en un point situé à portée et dans votre champ de vision et persiste pendant toute la durée du sort. Elle a l'air absolument réelle et s'accompagne des sons, des odeurs et de la température appropriés pour la chose qu'elle représente. En revanche, elle ne dégage pas assez de chaleur ou de froid pour blesser quelqu'un, ne génère pas de sons assez puissants pour provoquer des dégâts de tonnerre ou assourdir une créature, et n'émet pas une odeur assez puissante pour écœurer une créature (comme le fait la puanteur du troglodyte).

Tant que vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point situé à portée. Quand l'image bouge, vous pouvez modifier son apparence de manière à ce que ses mouvements paraissent naturels. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature marche. De même, vous pouvez modifier les sons que l'image émet, à tel point que vous pouvez lui faire tenir une conversation, par exemple.

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et ne perçoit plus que faiblement ses autres propriétés sensorielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, le sort persiste jusqu'à dissipation, sans que vous ayez besoin de vous concentrer.

Image miroir

Illusion de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Trois répliques illusoires de votre personne apparaissent dans votre emplacement. Jusqu'à la fin du sort, ces répliques se déplacent en même temps que vous et imitent toutes vos actions, changeant de position de manière à ce qu'il soit impossible de savoir quelles versions de vous sont des images et quelle version est réelle. Vous pouvez utiliser une action pour révoquer les répliques illusoires.

Pendant toute la durée du sort, chaque fois qu'une créature vous prend pour cible d'une attaque, vous devez lancer 1d20 pour savoir si l'attaque touche votre personne ou l'un de vos doubles.

Si vous avez trois répliques, vous devez obtenir 6 ou plus pour que l'attaque touche une réplique. Si vous n'en avez plus que deux, vous devez faire 8 ou plus et si vous n'en avez plus qu'une, vous devez faire 11 ou plus.

Chaque réplique possède une CA de 10 + votre modificateur de Dextérité. Si l'attaque touche une réplique, elle la détruit. Le seul moyen de détruire une réplique est de la toucher avec une attaque, car elle ignore tous les autres effets et dégâts. Le sort se termine quand les trois répliques sont détruites.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne voit pas, si elle se sert d'un mode de perception autre que la vue (comme la vision aveugle) ou encore si elle perçoit les illusions comme telles avec vision parfaite, par exemple.

Image projetée

Illusion de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 750 kilomètres
Composantes : V, S, M (une petite réplique de votre personne construite avec des matériaux valant au moins 5 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez un double illusoire de votre personne qui persiste pendant toute la durée du sort. Ce double peut apparaître à n'importe quel endroit à portée, peu importent les obstacles interposés, à condition que vous l'ayez déjà vu auparavant. D'un point de vue visuel et auditif, l'illusion vous est tout à fait semblable ; en revanche, elle est intangible. Si elle subit le moindre dégât, elle disparaît et le sort se termine.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer votre illusion jusqu'au double de votre vitesse, lui faire exécuter des gestes, la faire parler et se comporter comme bon vous semble. Elle imite vos manières à la perfection.

Vous pouvez entendre et voir par l'intermédiaire des oreilles et des yeux de votre double, comme si vous occupiez son emplacement. À votre tour, vous pouvez dépenser une action bonus pour passer de l'utilisation de ses sens à celle des vôtres et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre propre environnement.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et les sons produits par l'illusion sonnent creux à ses oreilles.

Image silencieuse

Illusion de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible tenant dans un cube de 4,50 mètres de côté. L'image apparaît en un point situé à portée et persiste pendant toute la durée du sort. L'image comporte seulement des composantes visuelles, elle ne s'accompagne pas d'odeurs, de sons, ni d'autres effets sensoriels.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point à portée. Pendant qu'elle se déplace, vous pouvez modifier son apparence pour donner l'impression d'un mouvement naturel. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature est en train de marcher.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image.

Immobiliser un humanoïde

Enchantement de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer bien droit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est paralysé pour toute la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, vous pouvez viser un humanoïde de plus par niveau au-delà du 2e. Les humanoïdes visés doivent se trouver à 9 mètres ou moins les uns des autres au moment où vous lancez le sort.

Immobiliser un monstre

Enchantement de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer bien droit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature située à portée dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est paralysée pour toute la durée du sort. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du 5e. Les créatures visées doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres au moment où vous lancez le sort.

Injonction

Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous lancez un ordre d'un mot à une créature située à portée dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle exécute votre ordre à son prochain tour. Le sort reste sans effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas votre langue ou si votre ordre la met directement en danger.

Voici quelques ordres typiques et leurs effets. Vous pouvez donner un ordre différent de ceux présentés là, mais dans ce cas, c'est au MD de décider comment la victime se comporte. Le sort se termine si elle se trouve dans l'incapacité d'obéir à l'ordre reçu.

Approche. La cible s'approche de vous en empruntant l'itinéraire le plus court et le plus direct. Elle termine son tour dès qu'elle arrive dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et son tour se termine.

Fuis. La cible passe son tour à s'éloigner de vous par la méthode la plus rapide à sa disposition.

Rampe. La cible se laisse tomber à terre et termine son tour.

Stop. La cible ne bouge pas et n'entreprend aucune action. Une créature en vol reste dans les airs, à condition qu'elle soit en mesure de le faire. Si elle est obligée de se déplacer pour rester en vol, elle parcourt la distance minimum requise pour ce faire.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du 1er. Ces créatures doivent toutes se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

Insecte géant

Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez un maximum de dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes ou un scorpion situés à portée, en version géante de leur forme naturelle pendant toute la durée du sort. Un mille-patte devient donc un mille-patte géant, une araignée une araignée géante, une guêpe une guêpe géante et un scorpion un scorpion géant.

Chaque créature obéit à vos ordres verbaux et, lors d'un combat, agit à chaque round à votre tour. C'est le MD qui dispose des statistiques de ces créatures et gère leurs actions et leurs déplacements.

Une créature reste sous sa forme géante pendant toute la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour révoquer l'effet du sort sur elle.

Le MD peut vous autoriser à choisir une cible différente. Par exemple, si vous transformez une abeille, sa version géante peut disposer des mêmes statistiques qu'une guêpe géante.

Interdiction

Abjuration de niveau 6 (rituel)

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite, un encens rare et un rubis en poudre d'une valeur minimale de 1 000 po)
Durée : 1 jour

Vous créez un sceau empêchant les déplacements magiques dans une zone de 3 700 m² au sol et d'une hauteur de 9 mètres. Pendant toute la durée du sort, les créatures ne peuvent pas se téléporter dans la zone ni y entrer via un portail comme celui issu du sort du même nom. Le sort protège la zone contre tous les modes de déplacement planaire et empêche donc les créatures d'y entrer en passant par le plan astral, le plan éthéré, la Féerie sauvage, l'Obscur ou en utilisant un sort de *changement de plan*.

De plus, le sort blesse les créatures des types choisis lors de son incantation. Choisissez un ou plusieurs de ces types : célestes, élémentaires, fées, fiélons, morts-vivants. Quand une créature d'un type choisi pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou y commence son tour, elle subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (à vous de choisir quand vous lancez le sort).

Vous pouvez décider d'un mot de passe lors de l'incantation du sort. Si une créature le prononce en entrant dans la zone, elle ne subit pas de dégâts.

La zone d'effet de ce sort ne peut pas se superposer à celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez *interdiction* tous les jours pendant 30 jours au même endroit, le sort persiste jusqu'à dissipation et les composantes matérielles sont consommées lors de la dernière incantation.

Inversion de la gravité
Transmutation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 30 mètres
Composantes : V, S, M (de la magnétite et de la limaille de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres de rayon et 30 mètres de haut centré sur un point à portée. Toutes les créatures et tous les objets qui ne sont pas ancrés au sol, d'une manière ou d'une autre, tombent vers le haut jusqu'à atteindre le sommet de la zone affectée par le sort. Une créature peut faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour s'accrocher à un objet fixe situé à sa portée, afin d'éviter la chute.

Si un objet solide (comme un plafond) se trouve sur la trajectoire de la chute, les créatures et les objets le percutent comme lors d'une chute ordinaire vers le bas. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone affectée sans heurter quoi que ce soit, il reste là, à osciller légèrement, pendant toute la durée du sort.

Une fois la durée du sort écoulée, les objets et les créatures affectés retombent à terre.

Invisibilité
Illusion de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un cil enrobé de gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce qu'elle porte et transporte reste invisible tant qu'elle le garde sur elle. Le sort se termine pour la cible qui attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du 2e.

Invisibilité supérieure
Illusion de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous devenez invisible jusqu'à ce que le sort se termine, ou vous pouvez accorder cet effet à une créature consentante que vous touchez. Tout ce que porte la cible devient invisible tant que les objets restent sur sa personne.

Invoquer des animaux
Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des esprits féeriques qui prennent la forme d'animaux et apparaissent dans des cases inoccupées situées à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Une bête d'une dangerosité de 2 ou moins.
- Deux bêtes d'une dangerosité de 1 ou moins.
- Quatre bêtes d'une dangerosité de 1/2 ou moins.
- Huit bêtes d'une dangerosité de 1/4 ou moins.

Chacune de ces bêtes est aussi considérée comme une fée et disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les animaux obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, ils se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent pas d'autre action.

C'est le MD qui dispose des statistiques des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 5, trois fois plus pour un emplacement de niveau 7 et quatre fois plus pour un emplacement de niveau 9.

Invoquer des élémentaires mineurs
Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des élémentaires qui apparaissent dans des cases inoccupées situées à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Un élémentaire d'une dangerosité de 2 ou moins.
- Deux élémentaires d'une dangerosité de 1 ou moins.
- Quatre élémentaires d'une dangerosité de 1/2 ou moins.
- Huit élémentaires d'une dangerosité de 1/4 ou moins.

Un élémentaire ainsi invoqué disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les élémentaires obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, ils se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent pas d'autre action.

C'est le MD qui dispose des statistiques des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 6 et trois fois plus pour un emplacement de niveau 8.

Invoquer des êtres des bois
Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une baie de houx par créature invoquée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures féeriques qui apparaissent dans des cases inoccupées situées à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Une créature féerique d'une dangerosité de 2 ou moins.

- Deux créatures féeriques d'une dangerosité de 1 ou moins.
- Quatre créatures féeriques d'une dangerosité de 1/2 ou moins.
- Huit créatures féeriques d'une dangerosité de 1/4 ou moins.

Une créature invoquée disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour les créatures invoquées en tant que groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les créatures féeriques obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, elles se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprennent pas d'autre action.

C'est le MD qui dispose des statistiques des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 6, et trois fois plus pour un emplacement de niveau 8.

Invoquer un céleste

Invocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un céleste doté d'un indice de dangerosité de 4 ou moins. Il apparaît dans une case inoccupée située à portée dans votre champ de vision. Le céleste disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Le céleste se montre amical envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour lui, sachant qu'il dispose de ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action), tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de son alignement. En l'absence d'ordre, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

C'est le MD qui dispose des statistiques du céleste.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9 ou plus, vous invoquez un céleste doté d'un indice de dangerosité de 5 ou moins.

Invoquer un élémentaire

Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (encens à brûler pour l'air, argile molle pour la terre, soufre et phosphore pour le feu, ou sable et eau pour l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone d'air, de terre, de feu ou d'eau occupant un cube de 3 mètres d'arête situé à portée. Un élémentaire doté d'un indice de dangerosité de 5 ou moins et adapté à la zone que vous avez choisie apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Par exemple, un élémentaire du feu jaillit d'un brasier tandis qu'un élémentaire de la terre sort du sol. L'élémentaire disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

L'élémentaire se montre amical envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour lui, sachant qu'il dispose de ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

Si votre concentration se brise, l'élémentaire ne disparaît pas, mais il échappe à votre contrôle et devient hostile envers vous et vos compagnons. Il peut aller jusqu'à vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire qui est hors de contrôle, il disparaît simplement 1 heure après que vous l'avez invoqué.

C'est le MD qui dispose des statistiques de l'élémentaire.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau au-delà du 5e.

Invoquer un tir de barrage

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (une munition ou une arme de jet)
Durée : instantanée

Vous lancez une arme de jet non magique ou un projectile non magique, afin de créer un cône d'armes identiques qui filent dans les airs avant de disparaître. Chaque créature située dans un cône de 18 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 3d8 dégâts, les autres la moitié seulement. Le type de dégâts est identique à celui du projectile utilisé comme composante.

Invoquer une fée

Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature féerique dotée d'un indice de dangerosité de 6 ou moins, ou un esprit féerique qui revêt l'apparence d'une bête dotée d'un indice de dangerosité de 6 ou moins. La créature apparaît dans une case inoccupée située à portée dans votre champ de vision. Elle disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

La créature féerique se montre amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour elle, sachant qu'elle dispose de ses propres tours de jeu. Elle obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action), tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de son alignement. En l'absence d'ordre, elle se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

Si votre concentration se brise, la créature féerique ne disparaît pas, mais elle échappe à votre contrôle et devient hostile envers vous et vos compagnons. Elle peut aller jusqu'à vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une créature féerique qui est hors de contrôle, elle disparaît simplement 1 heure après que vous l'avez invoquée.

C'est le MD qui dispose des statistiques de la créature féerique.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau au-delà du 6e.

Invoquer une volée de projectiles
Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 15 mètres
Composantes : V, S, M (une munition ou une arme de jet)
Durée : instantanée

Vous lancez une arme de jet non magique ou un projectile non magique, et choisissez un point à portée. Des centaines de copies du projectile s'abattent sur la zone avant de disparaître. Chaque créature située dans un cylindre de 12 mètres de rayon, 6 mètres de hauteur et centré sur le point choisi doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 8d8 dégâts, les autres la moitié seulement. Le type de dégâts est identique à celui du projectile utilisé comme composante.

Jeter une malédiction
Nécromancie de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est maudite pour toute la durée du sort. À vous de choisir la nature de cette malédiction parmi les options suivantes au moment de l'incantation.

- Choisissez une caractéristique. Tant que la cible est maudite, elle est désavantagée lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde basés sur cette caractéristique.
- Tant que la cible est maudite, elle est désavantagée lors de ses jets d'attaque contre vous.
- Tant que la cible est maudite, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle le rate, elle gaspille son action du tour et ne fait rien.
- Tant que la cible est maudite, les sorts et les attaques émanant de vous lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Le sort *lever une malédiction* met un terme à cet effet. Si le MD est d'accord, vous pouvez choisir un autre effet de malédiction, mais il ne doit pas être plus puissant que ceux proposés ici. C'est au MD de décider s'il accepte ou non le nouvel effet de malédiction.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, le sort fait effet tant que vous vous concentrez, sans dépasser un maximum de 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou plus, la durée est de 8 heures, tandis qu'elle passe à 24 heures si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou plus. Si vous utilisez un emplacement de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé. L'utilisation d'un emplacement de niveau 5 ou plus vous dispense de vous concentrer.

Labyrinthe
Invocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature située à portée dans votre champ de vision dans un demi-plan labyrinthique. La cible y reste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle s'échappe du dédale.

Elle peut utiliser une action pour tenter de s'évader. Pour cela, elle effectue un test d'Intelligence DD 20. Si elle le réussit, elle s'échappe et le sort se termine (les minotaures et les démons goristros réussissent automatiquement).

Quand le sort se termine, la cible réapparaît à l'emplacement qu'elle a quitté ou, s'il est occupé, dans l'emplacement libre le plus proche.

Lame de feu
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (feuille de sumac)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez une lame enflammée dans votre main libre. Au niveau de la taille et de la forme, elle ressemble à un cimeterre et persiste pendant toute la durée du sort. Si vous la lâchez, elle disparaît, mais vous pouvez l'invoquer de nouveau par une action bonus.

Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de sort au corps à corps avec la lame enflammée. Si vous touchez la cible, cette dernière subit 3d6 dégâts de feu.

La lame enflammée émet une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 tous les deux niveaux au-delà du 2e.

Langues
Divination de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (un modèle réduit de ziggourat en argile)
Durée : 1 heure

Ce sort permet à la créature que vous touchez de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, quand elle parle, toute créature qui maîtrise au moins une langue et l'entend comprend ce qu'elle dit.

Légende
Divination de niveau 5

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po que le sort consume et quatre bandelettes d'ivoire valant au moins 50 po chaque)
Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort porte à votre connaissance un bref résumé des connaissances essentielles se rapportant à la chose nommée. Ces connaissances peuvent se présenter sous la forme d'histoires actuelles, de contes oubliés ou même d'un savoir secret qui n'a jamais été révélé au grand public. Si la chose que vous nommez n'est pas digne de figurer dans une légende, vous n'obtenez aucune information. Plus vous possédez d'informations sur cette chose, plus celles que vous recevez via le sort sont précises et détaillées.

Les informations obtenues sont exactes, mais susceptibles de se présenter dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache en main, le sort peut vous donner les renseignements suivants : « Malheur au malfaisant qui pose

la main sur cette hache, car même son manche peut entailler la main des mécréants. Seul un véritable enfant de la pierre, un être qui aime Moradin et en est aimé en retour, pourra éveiller la véritable puissance de cette hache à condition de prononcer le mot sacré *Rudnogg*. »

Léger comme une plume

Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 réaction, que vous effectuez quand vous-même ou une créature située dans un rayon de 18 mètres tombe soudain
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures en train de tomber à portée. La vitesse de chute de chacune passe à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si une créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit pas de dégâts de chute et se reçoit sur ses pieds, le sort se terminant alors pour elle.

Lenteur

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous modifiez le cours du temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix situées dans un cube de 12 mètres d'arête situé à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi le sort l'affecte pendant toute sa durée.

Une cible affectée voit sa vitesse réduite de moitié. De plus, elle subit un malus de –2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut plus utiliser de réaction. À son tour, elle peut utiliser une action ou une action bonus, mais pas les deux. Elle ne peut pas faire plus d'une attaque au corps à corps ou à distance à son tour, quels que soient ses pouvoirs et ses objets magiques.

Si la créature affectée tente de lancer un sort doté d'un temps d'incantation de 1 action, lancez un d20. Sur un 11 ou plus, le sort agit seulement au prochain tour de la créature qui doit utiliser son action de ce tour pour terminer l'incantation. Si elle est en incapable, le sort est gâché.

Une créature affectée par ce sort fait un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de son tour. Si elle le réussit, le sort se termine pour elle.

Lever une malédiction

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V,S
Durée : instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet disparaissent. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort rompt l'harmonisation entre l'objet et son détenteur, ce qui permet à ce dernier de l'ôter ou de s'en débarrasser.

Lévitation

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (soit une petite boucle de cuir, soit un bout de fil de métal doré formant la silhouette d'une cuillère au long manche)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet situé à portée et dans votre champ de vision s'élève à la verticale à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu là pendant toute la durée du sort. Ce dernier peut soulever une cible d'au maximum 250 kilos. Si la créature visée n'est pas consentante, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour que le sort ne l'affecte pas.

La cible peut se déplacer uniquement en se propulsant ou se tractant en prenant appui sur un objet fixe ou une surface à proximité (comme un mur ou un plafond). Elle se meut alors comme si elle était en pleine escalade. Quand vient votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 mètres dans la direction de votre choix. Si vous êtes la cible, vous pouvez monter ou descendre lors de votre déplacement. En dehors de cela, vous devez dépenser une action pour déplacer la cible qui doit rester dans le rayon de portée du sort. Si la cible est encore en l'air quand le sort se termine, elle flotte délicatement jusqu'au sol.

Liane agrippeuse

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une liane qui sort de terre dans un emplacement inoccupé de votre choix situé à portée dans votre champ de vision. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez indiquer à la liane de s'enrouler autour d'une créature située dans un rayon de 9 mètres autour d'elle et dans votre champ de vision. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle est traînée sur 6 mètres en direction du pied de la liane.

Tant que la durée du sort ne s'est pas écoulée, vous pouvez ordonner à la liane de continuer de s'en prendre à la même créature ou de changer de cible, et cela par une action bonus à chacun de vos tours.

Liberté de mouvement

Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un lien de cuir enroulé autour d'un bras ou d'un appendice similaire)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pendant toute la durée du sort, ses déplacements ne sont pas affectés par les terrains difficiles, tandis que les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni la paralyser, ni l'entraver, ni réduire sa vitesse.

La cible peut également dépenser 1,50 mètre de déplacement pour échapper automatiquement à des liens non magiques, comme des menottes ou la prise d'une créature qui l'empoigne. Enfin, sous l'eau, elle ne subit pas de malus aux déplacements ni aux attaques.

Lien de protection

Abjuration de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine valant chacun au moins 50 po, que la cible et vous devez porter pendant toute la durée)
Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante et crée un lien mystique entre vous et votre cible jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous, elle gagne un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et devient résistante à tous les types de dégâts. En revanche, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous subissez exactement les mêmes.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si votre cible et vous êtes séparés de plus de 18 mètres. Il se termine aussi si vous le lancez de nouveau sur l'une des deux créatures liées. Vous pouvez également révoquer le sort par une action.

Lien télépathique de Rary

Divination de niveau 5 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (bouts de coquille d'œuf issus de deux espèces de créatures différentes)
Durée : 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre maximum huit créatures consentantes situées à portée. Elles sont alors psychiquement liées les unes aux autres pendant la durée du sort. Ce sort n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou moins.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer entre elles par télépathie via le lien créé, qu'elles partagent un même langage ou non. Cette communication fonctionne quelle que soit la distance séparant les créatures, mais ne s'étend pas aux autres plans d'existence.

Localiser des animaux ou des plantes

Divination de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des poils de chien de chasse)
Durée : instantanée

Décrivez ou nommez un type spécifique de bête ou de plante. Vous vous concentrez sur la voix de la nature qui vous entoure et découvrez dans quelle direction et à quelle distance se trouve le spécimen le plus proche dans un rayon de 7,5 kilomètres, s'il y en a.

Localiser un objet

Divination de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une branche fourchue)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous sentez dans quelle direction il se trouve, à condition qu'il soit dans un rayon de 300 mètres. S'il se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser un objet spécifique de votre connaissance à condition que vous l'ayez vu de près, c'est-à-dire vous être trouvé à 9 mètres ou moins au moins de lui une fois dans votre vie. Sinon, le sort peut localiser l'objet d'un type donné le plus proche, comme un type d'appareil, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Le sort ne parvient pas à localiser l'objet si une couche de plomb, aussi mince soit-elle, bloque une trajectoire directe entre vous et l'objet.

Localiser une créature

Divination de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (des poils de chien de chasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous sentez dans quelle direction elle se trouve, à condition qu'elle soit dans un rayon de 300 mètres. Si elle se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser une créature spécifique de votre connaissance ou la créature la plus proche du même type (comme un humain ou une licorne), mais pour cela, vous devez avoir déjà vu une telle créature de près, c'est-à-dire vous être trouvé à 9 mètres d'elle ou moins au moins une fois dans votre vie. Si la créature que vous décrivez ou nommez se trouve actuellement sous une forme différente, sous l'effet d'un sort de *métamorphose* par exemple, ce sort est incapable de la localiser.

Le sort ne parvient pas à localiser la créature si le chemin qui vous relie directement est coupé par une étendue d'eau courante d'au moins 3 mètres de large.

Lueur d'espoir

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort offre espoir et robustesse. Choisissez autant de créatures consentantes à portée que vous le désirez. Pendant toute la durée du sort, elles sont avantagées lors des jets de sauvegarde de Sagesse et des jets de sauvegarde contre la mort. De plus, elles récupèrent le maximum de points de vie possible dès qu'elles reçoivent des soins.

Lueurs féeriques

Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets contenus dans un cube de 6 mètres d'arête situé à portée sont auréolés d'une lumière bleue, verte ou violette (à vous de choisir). Les créatures qui se trouvent dans la zone au moment de l'incantation sont aussi entourées de lumière, à moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Pendant toute la durée du sort, les créatures et les objets affectés émettent une faible luminosité dans un rayon de 3 mètres.

Un assaillant a l'avantage lors du jet d'attaque contre une cible affectée s'il peut la voir. Les créatures et les objets affectés ne peuvent pas bénéficier des effets de l'invisibilité.

Lumière
Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)
Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne fait pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. Jusqu'à la fin du sort, il émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon de 6 mètres de plus. Vous pouvez colorer cette lumière comme il vous plaît. Il suffit de recouvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque pour bloquer la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez en dépensant une action.

Si vous visez un objet porté ou transporté par une créature hostile, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter les effets du sort.

Lumière du jour
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon s'étend depuis un point de votre choix situé à portée. Elle émet une lumière vive dans ce rayon et une lumière faible dans un rayon de 18 mètres de plus.

Si le point que vous avez choisi est un objet en votre possession ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par autrui, la lumière irradie de l'objet et se déplace avec lui. Il suffit de recouvrir complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un heaume, pour bloquer la lumière.

Si une partie de la zone affectée par ce sort chevauche une zone de ténèbres issue d'un sort de niveau 3 ou moins, elle dissipe le sort de ténèbres.

Lumières dansantes
Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de phosphore ou d'orme, ou un ver luisant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche qui apparaissent à portée. Elles ressemblent à des lanternes, des torches ou des orbes luisants qui flottent dans les airs pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les combiner pour obtenir une forme brillante vaguement humanoïde de taille Moyenne. Quelle que soit l'option choisie, chaque source lumineuse offre une faible lumière dans un rayon de 3 mètres.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez déplacer les lumières sur un maximum de 18 mètres pour les installer ailleurs mais toujours à portée. Une lumière créée via ce sort doit toujours se trouver à 6 mètres ou moins d'une autre émanant du même sort. Elle s'éteint si elle passe hors de portée.

Main de Bigby
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de force luisante et translucide, de taille Grande, dans un espace inoccupé situé à portée et dans votre champ de vision. La main existe pendant toute la durée du sort, se déplace sur votre ordre et imite les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA 20 et d'un nombre de points de vie égal à votre maximum de points de vie. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort se dissipe. La main possède une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). Elle n'occupe pas la case où elle se trouve.

Lorsque vous lancez le sort, puis via une action bonus lors de vos tours ultérieurs, vous pouvez déplacer la main sur une distance maximale de 18 mètres et lui faire appliquer l'un des effets suivants.

Poing serré. La main frappe une créature ou un objet situés dans un rayon de 1,50 mètre d'elle. Faites une attaque de sort de contact pour la main en utilisant vos propres statistiques. Si elle touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.

Main percutante. La main tente de repousser une créature située dans un rayon de 1,50 mètre dans la direction de votre choix. Faites un test avec la Force de la main opposé au test de Force (Athlétisme) de la cible. Si cette dernière est de taille Moyenne ou inférieure, vous êtes avantagé lors du test. Si vous l'emportez, la main repousse la cible sur 1,50 mètre plus un nombre de mètres égal à une fois et demie votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace avec la cible de manière à rester dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Main agrippeuse. La main tente d'empoigner une créature de taille Très Grande ou inférieure qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Utilisez la valeur de Force de la main pour résoudre le test d'empoignade. Si la cible est de taille Moyenne ou inférieure, vous êtes avantagé lors du test. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez utiliser une action bonus pour que la main la broie. Dans ce cas, la cible subit un montant de dégâts contondants égal à 2d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Main interposée. La main s'interpose entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous lui donniez un autre ordre. Elle se déplace de manière à toujours rester entre vous et la cible désignée et vous offre un abri partiel contre elle. La cible ne peut pas franchir la zone occupée par la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si elle est supérieure, elle peut se déplacer dans votre direction en traversant la zone de la main, qui est considérée comme un terrain difficile pour la cible.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de la main agrippeuse de 2d6 par niveau au-delà du 5e.

Main du mage
Invocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 minute



Une main spectrale flottante apparaît à portée, en un point de votre choix. Elle persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous révoquiez le sort par une action. La main disparaît si elle s'éloigne à plus de 9 mètres de vous ou si vous relancez le sort.

Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler la main et vous en servir pour manipuler un objet, ouvrir une porte ou un récipient qui ne sont pas verrouillés, placer un objet dans un récipient ouvert ou l'en sortir ou bien verser le contenu d'une flasque. Vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 mètres chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut pas attaquer, activer un objet magique, ni transporter plus de 5 kilos.

Mains brûlantes
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Alors que vous vous tenez les doigts écartés en éventail et les pouces l'un contre l'autre, une mince nappe de feu s'étend depuis vos mains tendues. Chaque créature située dans un cône de 4,50 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 3d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu embrase tous les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 1er.

Maléfice
Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (œil de triton pétrifié)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous lancez une malédiction sur une créature située à portée dans votre champ de vision. Tant que la durée du sort n'a pas expiré, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible chaque fois que vous la touchez avec une attaque. Lorsque vous lancez le sort, choisissez une caractéristique. La cible est désavantagée lors des tests concernant cette caractéristique.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort n'expire, vous pouvez utiliser votre action bonus lors d'un tour ultérieur pour affecter une nouvelle créature.

Si la cible bénéficie du sort *lever une malédiction*, *maléfice* se termine immédiatement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou 4, vous pouvez vous concentrer sur le sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou plus, vous pouvez maintenir votre concentration sur le sort jusqu'à 24 heures.

Manoir somptueux de Mordenkainen
Invocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (un portrait miniature gravé dans de l'ivoire, un bout de marbre poli et une minuscule cuillère en argent, chaque objet devant valoir au minimum 5 po)
Durée : 24 heures

Vous invoquez une demeure extraplanaire à portée qui persiste pendant toute la durée du sort. À vous de choisir où se situe sa seule entrée. Cette dernière scintille légèrement et mesure 1,50 mètre de large pour 3 mètres de haut. Vous et toutes les créatures que vous désignez lors de l'incantation êtes libres d'entrer et de sortir de cette demeure extraplanaire, tant que son portail reste ouvert. Vous pouvez l'ouvrir ou le fermer si vous vous tenez à 9 mètres ou moins de lui. Quand le portail est fermé, il est invisible.

Un splendide vestibule s'ouvre derrière le portail et dessert de nombreuses pièces. Les lieux sont propres et l'atmosphère tiède et agréable.

Vous pouvez disposer le plan des lieux comme bon vous semble, mais la surface totale ne peut pas excéder 50 cubes, chaque cube mesurant 3 mètres d'arête. L'endroit est meublé et décoré selon vos souhaits et contient assez de nourriture pour un banquet de neuf plats destiné à une centaine de convives au maximum. Une équipe de cent serviteurs presque translucides s'occupent de tous ceux qui pénètrent dans la demeure. À vous de décider de l'apparence visuelle de ces domestiques et de leur tenue. Ils obéissent aveuglément à tous vos ordres. Chacun est en mesure d'accomplir n'importe quelle tâche à la portée d'un serviteur humain ordinaire, mais les domestiques ne peuvent ni attaquer ni effectuer une action visant à nuire directement à une autre créature. Ils peuvent donc aller chercher des affaires, faire le ménage, raccommoder et plier les habits, allumer la cheminée, servir les plats et la boisson, etc. Ils peuvent se rendre partout dans la demeure, mais sont incapables de la quitter. Les meubles et autres objets créés à l'aide de ce sort se dissipent en volutes de fumée si quelqu'un les sort de la demeure. Quand le sort se termine, toutes les créatures qui se trouvent dans l'espace extradimensionnel sont expulsées dans les emplacements libres les plus proches de l'entrée.

Marche sur l'eau

Transmutation de niveau 3 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de liège)
Durée : 1 heure

Ce sort permet de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (comme de l'eau, de l'acide, de la boue, de la neige, des sables mouvants ou de la lave) comme s'il s'agissait d'un sol ferme et inoffensif (ceci dit, les créatures qui marchent sur la lave subissent tout de même les dégâts liés à la chaleur dégagée). Vous pouvez accorder cette capacité pendant toute la durée du sort à un maximum de dix créatures consentantes situées à portée et dans votre champ de vision.

Si vous prenez pour cible une créature immergée dans un liquide, le sort la ramène à la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

Marche sur le vent

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (du feu et de l'eau bénite)
Durée : 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes, situées à portée et dans votre champ de vision, prenez une forme gazeuse pendant toute la durée du sort et ressemblez à des volutes de nuages. Sous cette forme, une créature affectée a une vitesse de vol de 90 mètres et une résistance aux dégâts des armes non magiques. Elle est limitée dans ses actions : elle peut juste se précipiter ou reprendre sa forme normale. Il lui faut une minute pour reprendre sa forme normale et, pendant toute cette période, elle est neutralisée et incapable de bouger. Elle peut de nouveau se muer en nuage tant que le sort n'est pas terminé, cette nouvelle transformation lui demandant aussi une minute.

Si une créature est sous forme de nuage et en plein vol quand le sort se termine, elle descend de 18 mètres par round pendant 1 minute, jusqu'à ce qu'elle atterrisse, en parfaite sécurité. Si elle n'arrive pas à atterrir avant la fin de cette minute, elle tombe sur la distance qui lui reste à parcourir.

Marque du chasseur

Divination de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 27 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature située à portée dans votre champ de vision et lui apposez une marque mystique la désignant comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous lui infligez 1d6 dégâts supplémentaires chaque fois que vous la touchez avec une attaque armée et vous êtes avantagé sur les éventuels tests de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) que vous faites pour la retrouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que ce sort n'arrive à expiration, vous pouvez utiliser une action bonus lors d'un tour ultérieur pour marquer une nouvelle créature.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou 4, vous pouvez vous concentrer sur le sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou plus, vous pouvez maintenir votre concentration sur le sort jusqu'à 24 heures.

Mauvais œil

Nécromancie de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant la durée du sort, vos yeux deviennent deux trous noirs regorgeant d'un pouvoir terrifiant. Une créature de votre choix, située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se voir affectée par l'un des effets suivants, choisi par vos soins, pendant toute la durée du sort. À chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser votre action pour viser une autre créature, mais vous ne pouvez pas reprendre pour cible une créature ayant déjà réussi un jet de sauvegarde contre l'incantation de *mauvais œil* en cours.

Endormi. La cible tombe inconsciente. Elle se réveille si elle subit le moindre dégât ou si une tierce personne utilise une action pour la réveiller en la secouant.

Paniqué. Vous terrorisez la cible. À chacun de ses tours, la cible terrorisée doit utiliser l'action se précipiter et s'éloigner de vous via l'itinéraire le plus rapide et le plus sûr, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Cet effet se termine si la cible gagne un emplacement situé à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne vous voit plus.

Écœuré. La cible est désavantagée lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. L'effet se termine si elle le réussit.

Message

Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous pointez du doigt une créature à portée et murmurez un message. La cible (et elle seule) l'entend et peut répondre dans un murmure que vous êtes le seul à entendre.

Vous pouvez lancer ce sort au travers d'un objet solide si vous connaissez bien la cible et savez qu'elle se trouve de l'autre côté de cet obstacle. Le sort est bloqué par un silence magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince couche de plomb ou 90 centimètres de bois. Le sort n'a pas besoin de voyager en ligne directe, il peut contourner les angles et franchir les ouvertures.

Messager animal

Enchantement de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous chargez un animal de livrer un message pour vous. Choisissez une bête de taille Très Petite située à portée dans votre champ de vision, comme un écureuil, un geai ou une chauve-souris. Vous lui précisez l'endroit où se rendre (où vous devez vous être déjà vous-même rendu auparavant) et donnez une description générale du destinataire, comme « un homme ou une femme vêtus de l'uniforme de la garde de la ville » ou « un nain roux avec un chapeau pointu ». Vous prononcez ensuite votre message, de vingt-cinq mots au maximum. La bête chargée du message fait alors route vers la destination indiquée pendant toute la durée du sort. Elle parcourt dans les 75 kilomètres par 24 heures si elle vole ou dans les 35 kilomètres si elle en est incapable.

Quand elle arrive sur place, elle transmet votre message à la créature que vous avez décrite, imitant le son de votre voix. Le messager parle uniquement à une créature correspondant à la description que vous lui avez donnée. S'il n'atteint pas sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et l'animal retourne là où vous avez lancé le sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, la durée du sort augmente de 48 heures par niveau au-delà du 2e.

Métamorphose

Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort change la forme d'une créature située à portée dans votre champ de vision. Une créature non consentante doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse pour éviter cet effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature à 0 point de vie.

La transformation persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Vous pouvez donner comme nouvelle forme celle de n'importe quelle bête dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas d'indice de dangerosité). Les statistiques de jeu de la cible, y compris ses valeurs de caractéristique mentales, sont remplacées par celles de la bête choisie. Elle conserve en revanche son alignement et sa personnalité.

La cible possède les points de vie correspondant à sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme normale, elle se retrouve avec le nombre de points de vie qui était le sien avant la transformation. Si elle reprend sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les éventuels dégâts en excès sont déduits des points de vie de sa forme normale. Tant que les dégâts en excès ne réduisent pas les points de vie normaux de la créature à 0, elle n'est pas inconsciente.

La nouvelle forme de la créature limite les actions qu'elle peut entreprendre et elle ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni effectuer une action qui nécessite de parler ou de se servir de ses mains.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle ne peut pas activer, utiliser, ni manier la moindre pièce d'équipement et ne peut pas non plus bénéficier de ses effets.

Métamorphose suprême

Transmutation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une cuillérée de gomme arabique et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique situés à portée et dans votre champ de vision. Vous transformez la créature en une autre créature, la créature en un objet ou l'objet en une créature (cet objet ne doit pas être porté ni transporté par autrui). La transformation persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation persiste jusqu'à dissipation.
Ce sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature tombée à 0 point de vie. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de sauvegarde de Volonté. Si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas.

Créature en créature. Si vous changez une créature en créature d'un autre type, vous pouvez lui attribuer la forme de votre choix, à condition qu'elle corresponde à une créature dotée d'un indice de dangerosité égal ou inférieur au sien (ou à son niveau si la cible n'a pas d'indice de dangerosité). Les statistiques de jeu de la cible (y compris ses caractéristiques mentales) sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, mais elle conserve son alignement et sa personnalité.

La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend son apparence normale, elle se retrouve avec le même nombre de points de vie que celui qui était le sien avant sa transformation. Si elle reprend sa véritable forme parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les dégâts en excès sont transférés sur sa forme normale. Tant que ces dégâts en excès ne font pas tomber sa forme normale à 0 point de vie, la cible n'est pas inconsciente.

La nouvelle forme de la créature limite ses actions. Elle ne peut pas parler, lancer de sorts, ni effectuer une action

nécessitant des mains ou la parole, à moins que sa nouvelle forme ne soit à même d'accomplir ces actes.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature est donc dans l'incapacité d'activer, utiliser, ou manier son équipement ou de bénéficier de ses effets.

Objet en créature. Vous pouvez changer un objet en créature, à condition que la taille de la créature ne dépasse pas celle de l'objet et que son indice de dangerosité soit de 9 ou moins. La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. C'est à vous de décider des actions qu'elle entreprend et de ses déplacements, mais c'est le MD qui dispose de ses statistiques et résout ses actions et ses déplacements.

Si le sort devient permanent, vous ne contrôlez plus la créature, mais elle peut rester amicale envers vous selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, tous les objets qu'elle porte et transporte se métamorphosent avec elle. Les statistiques de l'objet remplacent celles de la créature qui, une fois revenue à sa forme normale à la fin du sort, n'aura aucun souvenir de la période pendant laquelle elle a été métamorphosée.

Mirage

Illusion de niveau 7

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : vision
Composantes : V, S
Durée : 10 jours

Vous donnez à un terrain d'au maximum 2,5 kilomètres carrés la même apparence visuelle, sonore, olfactive et générale qu'un autre type de terrain. En revanche, sa forme globale ne change pas. Vous pouvez maquiller un champ ou une route pour lui donner l'air d'un marais, d'une colline, d'une crevasse ou d'un autre terrain difficile ou impraticable. Vous pouvez faire passer une mare pour une prairie herbeuse, un précipice pour une pente douce ou un goulet rocailleux pour une route aussi large que lisse.

Vous pouvez aussi modifier l'apparence des structures ou en ajouter là où n'y en a pas. En revanche, le sort est incapable de déguiser, dissimuler ou ajouter des créatures.

L'illusion comprend des composantes auditives, visuelles, tactiles et olfactives, elle peut donc changer un sol dégagé en terrain difficile (ou inversement) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément de terrain illusoire (comme une pierre ou une brindille) disparaît dès qu'il quitte la zone d'effet du sort.

Les créatures dotées de vision parfaite distinguent le véritable terrain derrière l'illusion, mais les autres composantes restent en place ; elles savent donc qu'elles ont affaire à une illusion, mais peuvent toujours interagir physiquement avec celle-ci.

Modification de mémoire

Enchantement de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'autrui. Une créature située dans votre champ de vision doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous combattez cette créature, elle a l'avantage lors du jet. Si elle échoue, vous la charmez pendant toute la durée du sort. Elle est alors neutralisée et n'a plus conscience de ce qui l'entoure, mais elle vous entend toujours. Le sort se termine si elle subit le moindre dégât ou si elle est la cible d'un autre sort, auquel cas ses souvenirs restent tous intacts.

Tant que le sort persiste, vous pouvez influer sur les souvenirs de la cible liés à un événement qui s'est déroulé dans les 24 heures précédentes et qui n'a pas duré plus de 10 minutes. Vous pouvez éliminer définitivement tout souvenir de cet événement, permettre à la cible de s'en souvenir parfaitement dans les moindres détails, modifier les détails dont elle se souvient ou créer un souvenir décrivant un tout autre événement.

Vous devez parler à votre cible pour décrire comment ses souvenirs sont affectés et, pour que les nouveaux souvenirs s'implantent dans sa mémoire, elle doit être à même de comprendre votre langue. Son esprit se charge de combler les manques dans votre description. Si le sort se termine avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la cible ne subit aucune modification. Sinon, elle tient compte des modifications qui lui ont été apportées dès que le sort se termine.

Les souvenirs modifiés ne changent pas forcément l'attitude de la créature, surtout s'ils entrent en contradiction avec ses penchants naturels, son alignement ou ses croyances. Un souvenir modifié illogique sera ignoré : par exemple, si la cible se souvient combien elle a aimé se baigner dans de l'acide, elle prendra cela pour un mauvais rêve. Le MD peut estimer qu'un souvenir est modifié de manière tellement insensée qu'il n'affecte pas la cible de manière significative.

Si la cible bénéficie de *lever une malédiction* ou de *restauration supérieure*, elle retrouve ses véritables souvenirs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, vous pouvez modifier les souvenirs d'un événement remontant à 7 jours (niveau 6), 30 jours (niveau 7), 1 an (niveau 8) ou issus de n'importe quelle période du passé de la cible (niveau 9).

Modifier son apparence

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous revêtez une forme différente. Quand vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets dureront aussi longtemps que le sort. Tant qu'il est actif, vous pouvez utiliser une action pour mettre un terme à une option afin de bénéficier d'une autre.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, générant des branchies et des palmures entre vos doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Changer d'apparence. Vous modifiez votre apparence et choisissez votre taille, votre poids, vos traits, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et toute caractéristique distinctive désirée. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre race, mais vos caractéristiques ne changent pas. Vous ne pouvez pas vous faire passer pour une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre silhouette générale doit rester la même (par exemple, si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour prendre l'apparence d'un quadrupède). À tout moment lors de la durée du sort, vous pouvez dépenser une action pour modifier de nouveau votre apparence de cette manière.

Armes naturelles. Vous gagnez des griffes, des crocs, des épines, des cornes ou une autre arme naturelle de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, comme il sied à l'arme naturelle que vous avez choisie et vous maîtrisez automatiquement les attaques à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est de nature magique et vous disposez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand vous l'utilisez.

Monture fantôme
Illusion de niveau 3 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une créature équine de taille Grande quasi réelle apparaît dans un emplacement au sol de votre choix situé à portée. À vous de décider de l'apparence de la créature, mais elle est systématiquement équipée d'une selle, d'un mors et d'un filet. Toutes les pièces d'équipement nées de ce sort disparaissent dans une volute de fumée si quelqu'un les emporte à plus de 3 mètres de la monture.

Pendant toute la durée du sort, vous et une créature de votre choix pouvez chevaucher la monture. Cette dernière possède les mêmes statistiques qu'un cheval de selle, sauf qu'elle a une vitesse de 30 mètres et peut parcourir 15 kilomètres en une heure ou 20 kilomètres si elle galope. Quand le sort se termine, la monture s'estompe progressivement, ce qui laisse une minute au cavalier pour mettre pied à terre. Le sort se termine si vous utilisez une action pour le révoquer ou si la monture subit le moindre dégât.

Moquerie cruelle
Enchantement, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous lancez une bordée d'insultes empreintes d'un subtil enchantement à une créature située à portée dans votre champ de vision. Si elle vous entend (elle n'a pas besoin de vous comprendre), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle subit 1d4 dégâts psychiques et se trouve désavantagée sur le prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d4 quand vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

Mot de guérison
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Une créature de votre choix située à portée dans votre champ de vision récupère un montant de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les soins augmentent de 1d4 par niveau au-delà du 1er.

Mot de guérison de groupe
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez des paroles curatives qui rendent un montant de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation à un maximum de six créatures de votre choix situées à portée et dans votre champ de vision. Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, les soins augmentent de 1d4 par niveau au-delà du 3e.

Mot de pouvoir étourdissant
Enchantement de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir capable de submerger l'esprit d'une créature située à portée dans votre champ de vision. Elle en est abasourdie. Si elle possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie, sinon le sort est sans effet.
Une cible étourdie a droit à un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. L'effet d'étourdissement se termine dès qu'elle en réussit un.

Mot de pouvoir guérisseur
Évocation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative parcourt la créature que vous touchez et lui rend tous ses points de vie. Si elle est charmée, terrorisée, paralysée ou étourdie, cet état se dissipe. Si la créature est à terre, elle peut utiliser sa réaction pour se relever. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Mot de pouvoir mortel
Enchantement de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir capable d'obliger une créature située à portée dans votre champ de vision à mourir instantanément. Si la créature choisie a 100 points de vie ou moins, elle meurt, sinon le sort n'a aucun effet.

Mot de retour
Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 mètre
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous téléportez immédiatement dans un sanctuaire précédemment choisi. Vous et les créatures qui se téléportent éventuellement avec vous apparaissez dans l'emplacement inoccupé le plus proche de l'endroit que vous avez désigné lorsque vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus bas). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé un sanctuaire au préalable, il n'a aucun effet.

Pour désigner un sanctuaire, vous devez lancer ce sort en un lieu dédié à votre divinité, comme un temple, ou entretenant des liens étroits avec elle. Si vous tentez de lancer ainsi le sort dans une zone qui n'est pas dédiée à votre divinité, il n'a aucun effet.

Motif hypnotique

Illusion de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une matière phosphorescente)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tissez dans les airs un motif aux couleurs mouvantes dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée. Le motif apparaît pendant un bref instant avant de s'évanouir. Chaque créature qui se trouve dans la zone et voit le motif doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont charmées pendant la durée du sort. Tant qu'une créature est charmée par ce sort, elle est neutralisée et a une vitesse de 0.

Le sort se termine pour une créature donnée si elle subit le moindre dégât ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

Mur d'épines

Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait de buissons souples et robustes, enchevêtrés et hérissés d'épines acérées. Il apparaît à portée sur une surface solide et persiste pendant toute la durée du sort. Vous pouvez faire un mur de 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou le disposer en un cercle de 6 mètres de diamètre pour une hauteur maximum de 6 mètres et une épaisseur de 1,50 mètre. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d8 dégâts perforants, les autres la moitié seulement.

Une créature peut traverser le mur, mais lentement et dans la douleur. Elle doit dépenser 1,20 mètre de déplacement pour avancer de 30 centimètres au sein du mur. De plus, quand elle entre dans le mur pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d8 dégâts perforants si elle rate son jet, la moitié si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, les deux types de dégâts augmentent chacun de 1d8 par niveau au-delà du 6ᵉ.

Mur de feu

Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat de phosphore)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de feu sur une surface solide située à portée. Il peut faire un maximum de 18 mètres de long, 6 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur, ou prendre une forme circulaire de 6 mètres de diamètre pour 6 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, chaque créature présente dans sa zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 5d8 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Une face du mur (celle de votre choix) inflige 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres d'elle ou moins ou au sein du mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois de son tour ou y termine son tour subit les mêmes dégâts. L'autre face du mur n'inflige pas de dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 4ᵉ.

Mur de force

Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de gemme translucide)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible se matérialise soudain en un point de votre choix situé à portée. Il s'oriente comme bon vous semble, comme une barrière horizontale, verticale ou inclinée. Il peut flotter librement ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez lui donner une forme de dôme hémisphérique ou de sphère d'un rayon maximal de 3 mètres ou en faire une surface plane composée de dix panneaux de 3 mètres sur 3. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Quelle que soit sa forme, le mur fait 0,5 centimètre d'épaisseur et persiste pendant toute la durée du sort. Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il la repousse d'un côté ou de l'autre (à vous de choisir).

Aucun élément ne peut franchir physiquement le mur, qui est immunisé contre tous les dégâts et résiste à toute *dissipation de la magie*. En revanche, on peut le détruire instantanément avec une *désintégration*. Le mur s'étend également sur le plan éthéré, ce qui empêche de le franchir sous forme éthérée.

Mur de glace

Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un éclat de quartz)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez lui donner une forme de dôme hémisphérique ou de sphère d'un rayon maximal de 3 mètres ou en faire une surface plane composée de dix panneaux de 3 mètres carrés. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Quelle que soit sa forme, le mur fait 30 centimètres d'épaisseur et persiste pendant toute la durée du sort. Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il la repousse d'un côté ou de l'autre et elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 10d6 dégâts de froid, la moitié seulement si elle réussit.



Le mur est un objet que l'on peut endommager et on peut donc y ouvrir des brèches. Il a une CA de 12 et 30 points de vie par section de 3 mètres de côté et il est vulnérable aux dégâts de feu. Si une section de 3 mètres de côté tombe à 0 point de vie, elle est détruite et laisse juste une zone d'air glacé à l'emplacement où se trouvait le pan de mur. Quand une créature se déplace dans cette zone frigorifique pour la première fois de son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts de froid, la moitié seulement si elle réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, les dégâts que le mur inflige en apparaissant augmentent de 2d6 et les dégâts provoqués par un passage dans la zone d'air glacé augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 6e.

Mur de pierre
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un petit bloc de granite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de pierre non magique qui se matérialise en un point de votre choix à portée. Il fait 15 centimètres d'épaisseur et se compose de dix panneaux de 3 mètres sur 3. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Sinon, vous pouvez opter pour des panneaux de 3 mètres sur 6 de seulement 7,50 centimètres d'épaisseur.

Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il la repousse d'un côté ou de l'autre (à vous de choisir). Si une créature est placée de telle manière qu'elle devrait se retrouver entourée de toutes parts par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le réussit, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer à sa vitesse au maximum afin de ne plus être encerclée par le mur.

Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper le même emplacement qu'une créature ou un objet. Il n'est pas forcément vertical et n'a pas besoin de reposer sur des fondations solides. En revanche, il doit impérativement fusionner avec de la pierre existante lui servant de soutien solide. Vous pouvez donc utiliser ce sort pour jeter un pont au-dessus d'un fossé ou créer une rampe.

Si vous créez une longueur de plus de 6 mètres, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner la silhouette générale du mur pour le doter de créneaux, de remparts et autres.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager et on peut donc y ouvrir des brèches. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par section de 2,5 centimètres d'épaisseur. Si un panneau tombe à 0 point de vie, il est détruit, ce qui peut entraîner l'effondrement des panneaux adjacents, au choix du MD.

Si vous restez concentré sur le sort pendant toute sa durée, le mur devient une structure permanente et ne peut plus être dissipé, sinon il disparaît à la fin du sort.

Mur de vent
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un petit éventail et une plume exotique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se lève soudain depuis le sol en un point de votre choix à portée. Vous pouvez lui faire couvrir jusqu'à 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez lui donner la forme que vous voulez tant qu'il dessine un chemin continu au sol. Ce mur persiste pendant toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit faire un jet de sauvegarde de Force. Les créatures qui échouent subissent 3d8 dégâts contondants, les autres la moitié seulement.

Le vent fort maintient la brume, la fumée et les autres gaz à l'écart. Les créatures et objets volants de taille Petite ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux libres et légers s'envolent si on les apporte dans le mur. Les flèches, les carreaux et autres projectiles ordinaires visant une cible située derrière le mur sont systématiquement détournés vers le haut et ratent automatiquement leur cible. (Ce phénomène n'affecte pas les rochers que lancent les géants ou les engins de siège, ni les projectiles similaires.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas franchir le mur.

Mur prismatique
Abjuration de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Un plan de lumière scintillante multicolore forme un mur opaque vertical centré sur un point situé à portée et dans votre champ de vision. Ce mur fait au maximum 27 mètres de long, 9 mètres de haut et 2,5 centimètres d'épaisseur. Sinon, vous pouvez façonner le mur de manière à ce qu'il forme une sphère d'au maximum 9 mètres de diamètre centrée sur un point de votre choix situé à portée. Le mur reste en place pendant toute la durée du sort. Si vous positionnez le mur de manière à ce qu'il passe par un emplacement occupé par une créature, le sort échoue : votre action et l'emplacement du sort sont gaspillés.

Le mur émet une vive lumière dans un rayon de 30 mètres et une faible lumière dans un rayon de 30 mètres de plus. Vous et les créatures que vous désignez au moment de l'incantation pouvez traverser le mur et rester à côté sans conséquence. Si une créature qui voit le mur s'en approche à 6 mètres ou moins, ou qu'elle démarre son tour dans ce périmètre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou devenir aveugle pendant 1 minute.

Le mur se compose de sept couches, chacune d'une couleur différente. Quand une créature tente de franchir le mur ou d'y enfoncer la main, elle avance d'une couche à la fois, jusqu'à les franchir toutes. Chaque fois qu'elle traverse ou touche une couche, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle est affectée par les propriétés de la couche indiquées plus bas.

On peut détruire le mur, également couche par couche, du rouge au violet, en appliquant une méthode spécifique à chaque couche. Une fois une couche détruite, elle ne se répare pas jusqu'à la fin du sort. Un *sceptre d'annulation* détruit un *mur prismatique*, mais un *champ d'antimagie* en est incapable.

1. Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance non magiques ne peuvent pas traverser le mur. On peut la détruire en lui infligeant 25 dégâts de froid.

2. Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance magiques ne peuvent pas traverser le mur. On peut détruire cette couche avec un vent fort.

3. Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche en lui infligeant au moins 60 dégâts de force.

4. Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche grâce à un sort de *passe-muraille* ou un autre sort d'un niveau égal ou supérieur, capable d'ouvrir un portail dans une surface solide.

5. Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche en lui infligeant 25 dégâts de feu.

6. Indigo. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est entravée et doit alors faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine ; si elle en rate trois, elle se change définitivement en pierre et elle est en proie à l'état pétrifié. Les succès et les échecs n'ont pas à être consécutifs : tenez le compte dans chaque catégorie jusqu'à ce que l'une d'elles arrive à trois.

Tant que cette couche est en place, il est impossible de lancer un sort à travers le mur. On peut détruire la couche grâce à la vive lumière d'un sort de *lumière du jour* ou d'un sort similaire de niveau égal ou supérieur.

7. Violet. La cible est aveugle si elle rate son jet de sauvegarde. Elle doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle le réussit, elle recouvre la vue, si elle le rate, elle est emportée sur un autre plan d'existence choisi par le MD et recouvre aussi la vue. (En général, une créature qui ne se trouve pas sur son propre plan d'existence est bannie là-bas tandis que les autres créatures sont envoyées sur le plan astral ou éthéré). On peut détruire cette couche avec une *dissipation de la magie* ou un sort similaire de niveau identique ou supérieur, capable de mettre un terme à un sort ou à un effet magique.

Murmures dissonants
Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous fredonnez une mélodie discordante qu'entend une seule créature de votre choix, située à portée. La malheureuse est alors victime de terribles douleurs et doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d6 dégâts psychiques et doit immédiatement dépenser sa réaction (si elle le peut) pour s'éloigner de vous autant que sa vitesse de déplacement le lui permet. Elle ne s'avance pas dans des zones à l'évidence dangereuses, comme un brasier ou une fosse. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'a pas à s'éloigner. Une créature assourdie réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Nappe de brouillard
Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. La sphère s'étend en contournant les angles et, dans la zone qu'elle occupe, la visibilité est fortement obstruée. Le brouillard persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou plus violent (soufflant au moins à 15 kilomètres/heure) le disperse.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres par niveau au-delà du 1er.

Non-détection
Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 25 po, que le sort consume une fois saupoudrée sur la cible)
Durée : 8 heures

Pendant toute la durée du sort, vous dissimulez la cible que vous touchez aux yeux de la magie de divination. Vous pouvez prendre pour cible une créature consentante, un endroit ou un objet ne mesurant pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. La magie de divination ne peut plus viser votre cible et les organes de scrutation magiques ne la perçoivent plus.

Nuage incendiaire
Invocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage de fumée ondoyant constellé de braises rougeoyantes apparaît sous la forme d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage se répand en contournant les angles si nécessaire et, à l'intérieur, la visibilité est fortement obstruée. Le nuage persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort ou modéré (au moins 15 km/h) le disperse.

Quand le nuage apparaît, chaque créature se trouvant à l'intérieur doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 10d8 dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Une créature doit aussi faire ce jet quand elle entre dans la zone affectée pour la première fois du tour ou qu'elle y finit son tour.

Le nuage s'éloigne de vous sur 3 mètres dans la direction de votre choix au début de chacun de vos tours.

Nuage mortel
Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une sphère de 6 mètres de rayon faite d'un brouillard vert jaunâtre empoisonné. Il est centré sur un point de votre choix situé à portée. Le brouillard s'étend en contournant les coins au besoin. Il persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse et mette un terme au sort. La visibilité est lourdement obstruée dans sa zone d'effet.

Quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois de son tour ou qu'elle y démarre son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 5d8 dégâts de poison si elle rate son jet et seulement la moitié si elle le réussit. Le brouillard affecte même les créatures qui retiennent leur souffle ou qui n'ont pas besoin de respirer.

Le brouillard s'éloigne de vous sur une distance de 3 mètres au début de chacun de vos tours, rampant à la surface du sol. Comme ses vapeurs sont plus lourdes que l'air, il s'enfonce dans les replis du terrain et s'infiltre même dans les ouvertures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 5e.

Nuage puant

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou des feuilles de chou pourri)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère d'un gaz jaunâtre et nauséabond de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage se répand en contournant les angles et la visibilité est nulle dans toute sa zone. Le nuage persiste dans la zone affectée pendant toute la durée du sort.

Chaque créature entièrement englobée dans le nuage au début de son tour doit faire un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. Celles qui échouent passent toute leur action du tour à vomir. Les créatures qui ne respirent pas et celles qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement ce jet.

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (au moins 30 km/h) le disperse au bout de seulement 1 round.

Nuée de dagues

Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un éclat de verre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous emplissez de dagues tournoyantes un cube de 1,50 mètre d'arête. Ce cube est centré sur un point de votre choix situé à portée. Une créature subit 4d4 dégâts tranchants quand elle entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou quand elle y débute son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 2d4 par emplacement de sort au-delà du 2e.

Nuée de météores

Évocation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,5 kilomètre
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des orbes de feu flamboyants s'abattent au sol en quatre points de votre choix situés à portée et dans votre champ de vision. Chaque créature située dans la sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chacun de ces points doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Les sphères s'étendent en contournant les angles. Une créature qui rate son jet de sauvegarde subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants, les autres la moitié seulement. Une créature qui se trouve prise dans deux sphères à la fois ne subit qu'une seule fois les dégâts des météores.

Le sort abîme et embrase les objets inflammables de la zone s'ils ne sont pas portés ou transportés.



Œil magique
Divination de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (des poils de chauve-souris)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil magique invisible à portée qui flotte dans les airs pendant toute la durée du sort.

Il vous envoie mentalement des informations visuelles grâce à sa vision normale et dans le noir dans un rayon de 9 mètres. Il peut regarder dans toutes les directions.

Par une action, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix. Il peut s'éloigner de vous sur une distance illimitée, mais il ne peut pas entrer dans un autre plan d'existence. Une barrière solide l'empêche de passer, mais il peut se glisser à travers une ouverture d'au minimum 2,5 centimètres de diamètre.

Orbe chromatique
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 50 po)
Durée : instantanée

Vous lancez une sphère d'énergie de 10 centimètres de diamètre sur une créature située à portée dans votre champ de vision. Cet orbe est fait d'acide, de feu, de froid, de foudre, de poison ou de tonnerre (à vous de choisir). Vous effectuez ensuite un jet d'attaque à distance contre votre cible. Si vous la touchez, elle subit 3d8 dégâts du type de l'orbe.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Pas brumeux
Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous êtes brièvement entouré d'une brume argentée et vous vous téléportez sur un maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision.

Passage par les arbres
Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous êtes soudain capable d'entrer dans un arbre et de passer de son sein à celui d'un autre arbre de la même espèce situé dans un rayon de 150 mètres. Ces deux arbres doivent être vivants et au moins de la même taille que vous. Vous devez dépenser 1,50 mètre de déplacement pour entrer dans un arbre. Vous apprenez alors instantanément où se trouvent tous les autres arbres de la même espèce dans un rayon de 150 mètres et vous pouvez gagner l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel vous êtes entré, ce mouvement faisant partie de votre déplacement de 1,50 mètre. Vous apparaissez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre dans lequel vous êtes arrivé en dépensant de nouveau 1,50 mètre de déplacement. S'il ne vous reste pas de distance de déplacement à dépenser, vous apparaissez dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre par lequel vous êtes entré.

Vous pouvez utiliser cette capacité de transport une fois par round pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chaque tour en dehors d'un arbre.

Passage sans trace
Abjuration de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (cendres d'une feuille de gui et une brindille d'épicéa)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura d'ombre et de silence émane de vous et enveloppe vos compagnons, vous dissimulant aux sens d'autrui. Pendant toute la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres (vous y compris) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et il devient impossible de suivre sa piste à moins de recourir à des méthodes magiques. Une créature qui profite de ce bonus ne laisse aucune trace ni autre indice de son passage derrière elle.

Passe-muraille
Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de graines de sésame)
Durée : 1 heure

Un passage apparaît en un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un sol ou un plafond). Il persiste pendant toute la durée du sort. À vous de décider des dimensions de l'ouverture qui peut faire, au maximum, 1,50 mètre de large pour 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur. L'apparition du passage ne crée aucune faiblesse dans la structure qui l'entoure.

Quand l'ouverture disparaît, les créatures et les objets qui s'y trouvaient encore sont expulsés en toute sécurité dans l'emplacement inoccupé le plus proche de la surface sur laquelle vous avez lancé le sort.

Pattes d'araignée
Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez devient capable de se déplacer sur les surfaces verticales, et même au plafond la tête en bas, tout en gardant les mains libres. La cible bénéficie aussi d'une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

Peau d'écorce
Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pendant toute la durée du sort, sa peau prend la consistance et l'apparence de l'écorce, et sa CA ne peut pas descendre au-dessous de 16, quelle que soit l'armure qu'elle porte.

Peau de pierre

Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort modifie la chair d'une créature consentante pour la rendre aussi dure que de la pierre. Jusqu'à la fin du sort, la cible est résistante aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

Petite hutte de Léomund

Évocation de niveau 3 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle (hémisphère de 3 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une petite perle de cristal)
Durée : 8 heures

Un dôme de force immobile, de 3 mètres de rayon, apparaît soudain autour et au-dessus de vous. Il reste stationnaire pendant toute la durée du sort. Ce dernier se termine si vous quittez sa zone.

Le dôme peut abriter un maximum de neuf créatures de taille Moyenne ou inférieure, en plus de vous. Le sort échoue si la zone comprend une créature de taille supérieure ou plus de neuf créatures. Les créatures et les objets qui se trouvent à l'intérieur du dôme lors de l'incantation peuvent en sortir et y entrer librement ; en revanche, les autres créatures sont incapables de franchir ses limites. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent pas s'étendre au-delà de la limite du dôme ni se lancer à travers. L'atmosphère au sein du dôme est agréable et sèche, quelles que soient les conditions météorologiques à l'extérieur.

Tant que le sort n'est pas terminé, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé ou plongé dans le noir. Vu de l'extérieur, le dôme est opaque, de la couleur que vous désirez, mais vu de l'intérieur, il est transparent.

Pétrification

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau et de la terre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de changer en pierre une créature située à portée dans votre champ de vision. Si le corps de la cible est fait de chair, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle se retrouve entravée, car sa chair se met à durcir. Si elle réussit, elle n'est pas affectée.

Une créature entravée par ce sort doit faire un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine. Si elle en rate trois, elle se change en pierre et se retrouve pétrifiée pendant toute la durée du sort. Inutile que les succès et les échecs soient consécutifs, notez juste leur nombre jusqu'à ce que la cible arrive à en accumuler trois d'une sorte ou de l'autre.





Si quelqu'un brise le corps physique de la cible alors qu'elle est pétrifiée, les difformités subies sont conservées par sa forme originelle quand elle la reprend.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort jusqu'à la fin de la durée maximale, la cible est définitivement changée en pierre jusqu'à ce que quelqu'un dissipe l'effet.

Peur

Illusion de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 9 mètres)
Composantes : V, S, M (une plume blanche ou un cœur de poule)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

Vous projetez une image fantasmagorique des pires terreurs d'une créature. Chaque créature située dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou lâcher tout ce qu'elle tient en main et être terrorisée pendant toute la durée du sort.

Tant qu'une créature est terrorisée par ce sort, elle est obligée d'utiliser l'action se précipiter à chacun de ses tours et de s'éloigner de vous par l'itinéraire le plus sûr, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si elle termine son tour en un endroit où vous ne figurez plus dans son champ de vision, elle peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine pour elle.

Poigne électrique

Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main et bondit sur la créature que vous tentez de toucher. Faites une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Vous êtes avantagé lors du jet d'attaque si votre cible porte une armure métallique. Si vous touchez la cible, elle subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer de réaction avant le début de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Portail

Invocation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5 000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé, situé à portée et dans votre champ de vision, à un autre plan d'existence. Ce portail se présente sous la forme d'une ouverture circulaire de 1,50 à 6 mètres de diamètre, à votre guise. Vous pouvez orienter le portail dans la direction de votre choix et il persiste pendant toute la durée du sort.

Le portail a une face avant et une face arrière sur chaque plan où il apparaît. Pour voyager grâce au portail, il faut impérativement le franchir en passant par l'avant. Tout ce qui le traverse ainsi apparaît instantanément sur l'autre plan, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher un portail né de ce sort de s'ouvrir en leur présence ou en n'importe quel point de leur domaine.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature spécifique (sachant que les pseudonymes, les titres et les surnoms ne fonctionnent pas). Si cette créature se trouve sur un autre plan que celui sur lequel vous vous trouvez, le portail s'ouvre dans ses environs immédiats et attire la créature en son sein. Elle réapparaît de votre côté du portail, dans l'espace inoccupé le plus proche. Cela ne vous donne aucun contrôle sur la créature qui agit librement, comme le MD le désire. Elle peut s'en aller, vous attaquer ou vous aider.

Portail magique

Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez des portails de téléportation reliés qui restent ouverts pendant toute la durée du sort. Choisissez deux points au sol, tous deux situés dans votre champ de vision, l'un devant se trouver dans un rayon de 3 mètres autour de vous, l'autre dans un rayon de 150 mètres autour de vous. Un portail circulaire de 3 mètres de diamètre s'ouvre en chaque point. Si un portail est censé s'ouvrir dans l'emplacement qu'occupe une créature, le sort échoue et l'incantation est gaspillée.

Ces portails se présentent sous forme d'anneaux luisants en deux dimensions emplis de brume, qui flottent à quelques centimètres du sol, perpendiculaires aux points que vous avez choisis. Chaque anneau se voit seulement d'un côté (celui de votre choix), qui correspond à la face fonctionnant comme un portail.

Toute créature ou tout objet entrant dans un portail ressort par l'autre, comme si les deux étaient adjacents. En revanche, il ne se passe rien si quelque chose traverse l'emplacement du portail en passant par la face qui ne fait pas office de portail. La brume qui emplit chaque portail est opaque et bloque toute visibilité. À votre tour, vous pouvez faire pivoter le portail par une action bonus pour que la face active se tourne dans une nouvelle direction.

Porte dimensionnelle

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez depuis votre position actuelle vers n'importe quel emplacement désiré situé à portée. Vous arrivez exactement à l'endroit voulu. Ce peut être un endroit que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en donnant sa distance et sa direction, par exemple « 60 mètres plus bas en ligne droite » ou « en montant au nord-ouest à un angle de 45° sur 90 mètres ».

Vous pouvez amener des objets avec vous, tant que leur poids ne dépasse pas la charge que vous êtes capable de porter. Vous pouvez également emmener avec vous une créature consentante de votre taille ou d'une taille inférieure, qui peut transporter du matériel dans la limite de ses capacités. Elle doit se trouver dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous quand vous lancez le sort.

Si vous deviez arriver dans un emplacement déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature qui voyage avec vous subissez chacun 4d6 dégâts de force tandis que le sort s'avère incapable de vous téléporter.

Possession

Nécromancie de niveau 6

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, un cristal, un reliquaire ou un autre réceptacle ornemental d'une valeur minimale de 500 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps tombe en catatonie tandis que votre âme le quitte et pénètre dans le réceptacle utilisé comme composante de sort. Tant qu'elle se trouve là, vous percevez votre environnement comme si votre corps occupait le même espace que le réceptacle. En revanche, vous ne pouvez pas bouger ni utiliser de réaction. Vous ne pouvez accomplir qu'une action : projeter votre âme dans un rayon de 30 mètres au maximum autour du réceptacle, soit pour retourner dans votre corps (ce qui met fin au sort), soit pour prendre possession d'un autre corps humanoïde.

Vous pouvez tenter de prendre possession de n'importe quel humanoïde situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 30 mètres (sachant que les créatures protégées par une *protection contre le mal et le bien* ou par un *cercle magique* sont immunisées contre la possession). La cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, votre âme s'installe dans son corps et la sienne est prisonnière du réceptacle. Si elle réussit son test, elle résiste à votre tentative de possession et vous ne pouvez plus essayer de la posséder pendant 24 heures.

Une fois que vous avez pris possession du corps d'une autre créature, vous le contrôlez totalement. Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de cette créature, bien que vous conserviez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez les avantages de vos pouvoirs de classe. Si votre cible possède des niveaux de classe, vous n'avez pas accès à ses pouvoirs de classe.

Pendant ce temps, l'âme de la créature possédée perçoit ce qui se passe autour du réceptacle grâce à ses propres sens, mais elle ne peut pas se déplacer ni effectuer la moindre action.

Tant que vous possédez le corps d'autrui, vous pouvez utiliser votre action pour le quitter et regagner le réceptacle s'il se trouve à 30 mètres de vous ou moins. L'âme de votre hôte retourne alors dans son propre corps. Si le corps de l'hôte périt alors que vous l'occupez, l'hôte meurt et vous devez faire un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD d'incantation. Si vous réussissez, vous regagnez le réceptacle, à condition qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres. Sinon, vous mourez.

Si le réceptacle est détruit ou que le sort se termine, votre âme regagne immédiatement votre corps, à moins qu'il ne se trouve à plus de 30 mètres d'elle ou qu'il ait succombé, auquel cas vous périssez. Si l'âme d'une autre créature occupe le réceptacle au moment où il est détruit, cette âme retourne immédiatement dans son corps, à condition qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres et soit encore en vie Sinon, elle meurt. Le réceptacle est détruit quand le sort se termine.

Prémonition

Divination de niveau 9

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume d'oiseau chanteur)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante et lui conférez une aptitude limitée à voir dans le futur immédiat. Pendant toute la durée du sort, elle ne peut pas être prise par surprise et elle a l'avantage sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. De plus, les autres créatures sont désavantagées lors de leurs jets d'attaque contre elle pendant toute la durée du sort.
Le sort se termine immédiatement si vous le lancez de nouveau avant la fin de sa durée.

Prestidigitation

Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie basique que les incantateurs novices utilisent pour s'entraîner. Vous l'utilisez pour créer à portée l'un des effets magiques suivants:

- Vous créez un effet sensoriel immédiat et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, un coup de vent, de faibles notes de musique ou une odeur étrange.
- Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Vous nettoyez ou salissez instantanément un objet ne faisant pas plus de 30 décimètres cubes.
- Vous refroidissez, réchauffez ou aromatisez jusqu'à 30 décimètres cubes de matière non vivante pendant 1 heure.
- Vous faites apparaître une couleur, une petite marque ou un symbole sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Vous créez un colifichet non magique ou une image illusoire tenant dans votre main, qui persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous lancez le sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez pas avoir plus de trois effets non instantanés actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

Prière de soins

Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision, récupèrent chacune un montant de points de vie égal à 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 2e.

Produire une flamme

Invocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. Elle y reste pendant toute la durée du sort et ne vous blesse pas, pas plus qu'elle n'endommage votre équipement. La flamme émet une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus. Le sort se termine si vous le révoquez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez attaquer avec la flamme, mais cela met fin au sort. Pour cela, quand vous lancez le sort, ou par une action lors d'un tour ultérieur, vous lancez la flamme sur une créature située dans un rayon de 9 mètres. Faites une attaque de sort à distance. Si vous touchez, la cible subit 1d8 dégâts de feu. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Projectile magique

Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez trois fléchettes faites d'énergie magique luisante. Chacune touche une créature de votre choix, située à portée dans votre champ de vision. Une fléchette inflige 1d4+1 dégâts de force à la cible. Toutes les fléchettes frappent leur cible en même temps, sachant que vous pouvez toutes les diriger contre une seule et même créature ou les répartir entre plusieurs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, le sort crée une fléchette de plus par niveau au-delà du 1er.

Projection astrale

Nécromancie de niveau 9

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (un zircon jaune d'une valeur minimale de 1 000 po et un lingot d'argent gravé d'une valeur minimale de 100 po par créature ; le sort consume ces composantes)
Durée : spéciale

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux sur le plan astral (si vous vous trouvez déjà sur ce plan, le sort échoue et l'incantation est gâchée). Les corps physiques que vous laissez derrière vous sont inconscients, en état d'animation suspendue. Ils n'ont pas besoin de nourriture ni d'air et ne vieillissent pas.

Votre corps astral ressemble fort à votre corps physique, jusqu'à reproduire ses caractéristiques de jeu et dupliquer ses possessions. La principale différence, c'est le cordon argenté qui sort entre vos omoplates et se prolonge derrière vous, disparaissant du champ de vision après une trentaine de centimètres. C'est lui qui vous relie à votre corps physique. Tant que ce lien est intact, vous pourrez rentrer chez vous, mais s'il est coupé (ce qui se produit seulement si un effet précise qu'il agit ainsi), votre âme est soudain séparée de votre corps et vous mourez sur-le-champ.

Votre forme astrale se déplace librement sur le plan astral et peut traverser les portails menant à d'autres plans. Si vous pénétrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan où vous étiez lorsque vous avez lancé ce sort, votre corps et vos possessions physiques sont transportés le long du cordon argenté, ce qui vous permet de réintégrer votre corps dès que vous arrivez sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte : les dégâts et autres effets s'appliquant sur elle n'ont aucun effet sur votre corps physique et ne vous affectent plus dès que vous le regagnez.

Le sort se termine pour vous et vos compagnons dès que vous utilisez une action pour y mettre fin. À ce moment, les créatures affectées regagnent leurs corps physiques qui se réveillent.

Le sort peut se terminer plus tôt pour vous ou pour l'un de vos camarades. Si quelqu'un réussit une *dissipation de la magie* contre le corps astral ou physique d'une créature affectée, le sort se termine pour elle seule. Il en va de même si la forme astrale ou le corps physique d'une créature affectée tombe à 0 point de vie. Si le sort se termine alors que le cordon argenté est intact, celui-ci ramène la forme astrale dans le corps physique, mettant un terme à l'état d'animation suspendue. Si vous êtes prématurément renvoyé dans votre corps physique, vos compagnons restent sous forme astrale et doivent se débrouiller seuls pour regagner leur corps physique, en général en se laissant tomber à 0 point de vie.

Protection contre l'énergie

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pendant toute la durée du sort, la créature consentante que vous touchez devient résistante à un type de dégâts de votre choix : acide, feu, froid, foudre ou tonnerre.

Protection contre la mort

Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature et lui donnez une protection relative contre la mort.

Quand elle devrait tomber à 0 point de vie pour la première fois suite à des dégâts, elle tombe à la place à 1 point de vie et le sort se termine.

Si le sort est encore actif quand la cible est soumise à un effet qui devrait la tuer sur-le-champ sans lui infliger de dégâts, l'effet est annulé contre cette cible et le sort se termine.

Protection contre le mal et le bien

Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort consume)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

Cette protection se traduit par plusieurs avantages. Les créatures des types précédemment nommés sont désavantagées lors des jets d'attaque contre la cible et ne peuvent pas la charmer, la terroriser, ni la posséder. Si elle est déjà sous l'effet d'un tel état émanant d'une telle créature, elle est avantagée lors d'un éventuel nouveau jet de sauvegarde contre l'effet en question.

Protection contre le poison
Abjuration de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez ce poison. Si elle est victime de plusieurs poisons, vous en neutralisez un dont vous avez détecté la présence ou un au hasard.

Pendant toute la durée du sort, la cible est avantagée lors des jets de sauvegarde contre le poison et se montre résistante aux dégâts de poison.

Protection contre les armes
Abjuration, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Vous tendez la main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous êtes résistant aux dégâts perforants, contondants et tranchants découlant d'une attaque armée.

Protections et sceaux
Abjuration de niveau 6

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (encens incandescent, petite dose de soufre et d'huile, cordelette avec des nœuds, petite dose de sang de mastodonte des ombres et petit sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)
Durée : 24 heures

Vous créez un sceau protégeant une zone au sol de 225 m² (soit une zone de 15 mètres de côté, soit une centaine de zones de 1,50 mètre de côté, soit vingt-zones de 3 mètres de côté). La zone protégée fait au maximum 6 mètres de haut et prend la forme de votre choix. Vous pouvez protéger ainsi plusieurs étages d'une place forte en répartissant la zone affectée entre eux tant que vous pouvez relier toutes les zones contiguës en marchant lorsque vous lancez le sort.

Lors de l'incantation, vous pouvez définir quels individus ne seront pas affectés par un ou tous les effets du sort. Vous pouvez aussi choisir un mot de passe qui immunise celui qui le prononce à haute voix contre ces effets.

Protections et sceaux produit les effets suivants dans la zone protégée.

Couloirs. Le brouillard envahit tous les couloirs où la visibilité est alors fortement obstruée. De plus, à chaque intersection ou embranchement laissant un choix de direction, il y a 50% de chances que les créatures autres que vous soient persuadées d'aller dans la direction opposée à celle qu'elles ont choisie.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont fermées par magie, comme scellées avec un *verrou magique*. De plus, vous pouvez recouvrir jusqu'à dix portes d'une illusion (comme la fonction d'objet illusoire du sort *illusion mineure*), afin de les faire passer pour une section de mur ordinaire.

Escaliers. Des toiles d'araignées, comme le sort du même nom, emplissent tous les escaliers de la zone protégée, du sol au plafond. Tant que *protections et sceaux* persiste, ces fils repoussent en 10 minutes si quelqu'un les brûle ou les arrache.

Autres effets de sort. Vous pouvez placer l'un des effets suivants, au choix, dans la zone protégée par le sort.

- Placer *lumières dansantes* dans quatre couloirs. Vous pouvez choisir un programme très simple que les lumières suivront pendant toute la durée de *protections et sceaux*.
- Placer une *bouche magique* en deux endroits.
- Placer un *nuage puant* en deux endroits. Les vapeurs apparaissent à l'endroit de votre choix. Tant que *protections et sceaux* persiste, elles réapparaissent au bout de 10 minutes si le vent les disperse.
- Placer une *bourrasque* constante dans un couloir ou une pièce.
- Placer une *suggestion* en un endroit. Choisissez une zone d'au maximum 1,50 mètre de côté : toute créature qui y pénètre ou la traverse reçoit une suggestion mentale.

Toute la zone protégée émet une aura magique. Si quelqu'un lance avec succès une *dissipation de la magie* sur un effet spécifique, il élimine seulement cet effet.
Vous pouvez protéger une structure en permanence si vous lancez ce sort tous les jours pendant un an.

Purification de la nourriture et de l'eau
Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Toute la nourriture et les boissons non magiques présentes dans une sphère d'un rayon de 1,50 mètre centrée autour d'un point de votre choix situé à portée sont purifiées et débarrassées de tout poison et maladie.

Rayon affaiblissant
Nécromancie de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir fait d'énergie débilitante jaillit de votre doigt en direction d'une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, la créature inflige seulement la moitié des dégâts habituels lorsqu'elle attaque avec une arme basée sur la Force.

La cible a droit à un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort à la fin de chacun de ses tours. Le sort se termine si elle réussit.

Rayon ardent
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez trois rayons de feu et les projetez sur des cibles à portée. Vous pouvez les diriger contre une même cible ou contre des cibles différentes.

Faites une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Si vous touchez, la cible reçoit 2d6 dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, vous créez un rayon de plus par niveau au-delà du 2e.

Rayon de givre

Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayon de lumière d'un blanc bleuté file vers une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'au début de votre prochain tour.
Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Rayon de lune

Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (quelques graines de ménisperme, peu importe l'espèce, et un éclat de feldspath opalescent)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un pâle rayon de lune brille dans un cylindre de 1,50 mètre de rayon pour 12 mètres de haut centré sur un point à portée. Une faible lumière emplit le cylindre jusqu'à la fin du sort.

Quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle est enveloppée de flammes fantomatiques qui provoquent de violentes douleurs, et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 2d10 dégâts radiants, la moitié seulement si elle réussit.

Les métamorphes sont désavantagés lors de ce jet. Si l'un d'eux le rate, il reprend aussitôt son apparence originelle et ne peut plus changer de forme tant qu'il n'a pas quitté la zone de lumière du sort.

Une fois que vous avez lancé ce sort, à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action pour déplacer le rayon de lumière de 18 mètres au maximum dans la direction de votre choix.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du 2e.

Rayon de soleil

Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (une loupe)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de vive lumière jaillit de votre main sur une ligne de 18 mètres de long pour 1,50 mètre de large. Chaque créature située sur cette ligne doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 6d8 dégâts radiants et sont aveuglées jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas aveuglées. Les vases et les morts-vivants sont désavantagés lors de ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière en dépensant votre action à n'importe quel tour jusqu'à la fin du sort.

Pendant toute la durée du sort, une boule de lumière brille dans votre main. Elle émet une vive lumière dans un rayon de 9 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres



supplémentaires. Cette lumière est de la même nature que la lumière du soleil.

Rayon empoisonné
Nécromancie de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayon d'énergie d'un vert maladif frappe une créature à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre elle. Si vous la touchez, elle subit 2d8 dégâts de poison et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Régénération
Transmutation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature et stimulez ses capacités de guérison naturelle. La cible récupère 4d8+15 points de vie. Pendant toute la durée du sort, elle récupère aussi 1 point de vie au début de chacun de ses tours (10 points de vie par minute).

Si la cible a des membres sectionnés (des doigts, des jambes, une queue, etc.), ils repoussent au bout de 2 minutes. Si vous disposez de la partie amputée et la maintenez contre le moignon, le sort ressoude instantanément le membre au moignon.

Réincarnation
Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (huiles et onguents rares d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou un morceau du cadavre d'une telle créature. Si la créature est morte depuis 10 jours au maximum, le sort lui fabrique un nouveau corps adulte et y appelle son âme. Le sort échoue si l'âme n'est pas libre de gagner ce corps ou si elle ne le désire pas.

La magie façonne un nouveau corps pour accueillir l'âme, ce qui risque de modifier la race de la créature. Le MD lance 1d100 et consulte la table suivante pour déterminer quel sera le corps de la créature ramenée à la vie ou il en choisit un.

d100	Race
01-04	sangdragon
05-13	nain des collines
14-21	nain des montagnes
22-25	elfe noir
26-34	haut elfe
35-42	elfe sylvestre
43-46	gnome des forêts
47-52	gnome des roches
53-56	demi-elfe
57-60	demi-orc
61-68	halfelin pied-léger
69-76	halfelin robuste
77-96	humain
97-100	tieffelin

La créature réincarnée se souvient de son ancienne vie et de ses expériences passées. Elle garde les capacités dont elle disposait sous sa forme originelle, mais échange sa race précédente contre la nouvelle et modifie ses traits raciaux en fonction.

Relever les morts
Nécromancie de niveau 5

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature décédée et la ramenez à la vie, à condition que son trépas ne remonte pas à plus de 10 jours. Si l'âme de la créature est désireuse de rejoindre son corps et libre de le faire, le défunt revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise également les poisons et soigne les maladies non magiques qui affectaient la créature à sa mort. En revanche, il ne la débarrasse pas des maladies magiques, des malédictions et des effets similaires. Si on ne supprime pas ces effets sur le cadavre avant de lancer le sort, ils affectent de nouveau la créature ressuscitée. Ce sort est incapable de ramener un mort-vivant à la vie.

Ce sort referme les plaies mortelles, mais ne restaure pas les parties manquantes du corps. Si la créature est privée d'un organe ou d'un morceau indispensable à sa survie, comme sa tête, le sort échoue automatiquement.

Le retour d'entre les morts est une rude épreuve qui se traduit par un malus de –4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristique. Chaque fois que la cible termine un long repos, ce malus se réduit de 1 jusqu'à disparaître.

Réparation
Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux magnétites)
Durée : instantanée

Ce sort répare un objet cassé ou déchiré en un seul point, comme un maillon de chaîne cassé, deux moitiés d'une clef brisée, une cape déchirée ou une outre de vin qui fuit. Pour cela, vous devez toucher l'objet et la cassure ou la déchirure ne doit pas mesurer plus de 30 centimètres dans chaque dimension. Le problème se répare et il n'en reste plus trace.

Le sort permet de réparer un objet magique ou une créature artificielle, mais pas de restaurer sa magie.

Repli expéditif
Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Vous pouvez utiliser l'action se précipiter quand vous le lancez, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à ce qu'il se termine.

Représailles infernales
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 réaction en réponse aux dégâts que vous inflige une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres autour de vous
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Il vous suffit de pointer le doigt vers la créature qui vient de vous blesser pour qu'elle soit momentanément enveloppée d'un linceul de flammes infernales. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 2d10 dégâts de feu, sinon la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Répulsion/attirance
Enchantement de niveau 8

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un cristal d'alun trempé dans le vinaigre pour répulsion ou une goutte de miel pour attirance)
Durée : 10 jours

Ce sort attire ou repousse les créatures de votre choix. Vous choisissez un objet ou une créature de taille Très Grande ou inférieure situés à portée ou une zone pas plus grande qu'un cube de 60 mètres de côté. Ensuite, vous décrivez une catégorie de créatures intelligentes, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. La cible est alors baignée d'une aura qui attire ou repousse ces créatures pendant toute la durée du sort. Vous devez choisir la répulsion ou l'attirance comme effet de l'aura.

Répulsion. L'enchantement génère chez les créatures de la catégorie choisie un intense besoin de quitter les lieux et d'éviter la cible. Quand une telle créature voit la cible ou se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver terrorisée. Elle reste dans cet état tant qu'elle voit la cible ou se trouve à 18 mètres ou moins d'elle. Tant que la cible l'effraie, la créature doit impérativement utiliser son déplacement pour gagner l'endroit sûr le plus proche, c'est-à-dire un endroit d'où elle ne verra plus la cible. Si la créature s'éloigne à plus de 18 mètres de la cible et ne la voit plus, elle n'est plus terrorisée, mais elle le redevient si la cible apparaît de nouveau en vue ou si elle s'approche à 18 mètres ou moins d'elle.

Attirance. L'enchantement génère chez la créature une envie irrépressible de s'approcher de la cible dès qu'elle se trouve à 18 mètres ou moins d'elle ou dès qu'elle la voit. Quand la créature voit la cible ou se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi, à chacun de ses tours, elle se déplace de manière à entrer dans la zone désirée ou à arriver à portée de la cible. Une fois là, la créature ne peut plus s'éloigner de sa propre initiative.

Si la cible blesse ou fait du mal à la créature affectée, cette dernière a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit plus bas.

Mettre un terme à l'effet. Si une créature affectée termine son tour alors qu'elle ne se trouve pas à 18 mètres ou moins de la cible ou qu'elle ne peut pas la voir, elle a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, la cible n'exerce plus d'effet sur elle et elle comprend que le sentiment d'attirance ou de répulsion qu'elle ressentait était d'origine magique. De plus, une créature affectée par le sort a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures tant que le sort persiste.
Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre l'effet est immunisée contre lui pendant 1 minute, après quoi, il peut de nouveau l'affecter.

Résistance
Abjuration, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une cape miniature)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, elle peut lancer 1d4 et ajouter le nombre obtenu à un unique jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir fait son jet de sauvegarde. Le sort se termine alors.

Respiration aquatique
Transmutation de niveau 3 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit roseau ou un brin de paille)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, un maximum de dix créatures situées à portée et dans votre champ de vision deviennent capables de respirer sous l'eau jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent en plus leur mode de respiration normal.

Restauration inférieure
Abjuration de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et mettez fin à une maladie ou à un état qui l'affectait, cet état étant aveugle, sourd, paralysé ou empoisonné.

Restauration supérieure
Abjuration de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous imprégnez la créature que vous touchez d'énergie positive, afin de la débarrasser d'un effet débilitant. Vous pouvez ainsi réduire le niveau d'épuisement de la cible d'un cran ou mettre un terme à l'un des effets suivants l'affectant.

- Un effet qui charme ou pétrifie la cible.
- Une malédiction, y compris l'harmonisation entre la cible et un objet magique maudit.
- Une réduction sur l'une des valeurs de caractéristique de la cible.
- Un effet réduisant le maximum de points de vie de la cible.

Résurrection
Nécromancie de niveau 7

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez le cadavre d'une créature décédée depuis un siècle au maximum, qui n'est pas morte de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et consentante, la cible ressuscite avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise les poisons et maladies ordinaires qui affectaient éventuellement la cible à sa mort, mais il ne guérit pas les maladies magiques, les malédictions et autres effets de même type. Il faut en débarrasser la cible avant de la ressusciter, sans quoi ils l'affligent de nouveau dès qu'elle revient à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles et restaure les parties de corps éventuellement manquantes.

Le retour d'entre les morts est une rude épreuve qui se traduit par un malus de –4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristique. Chaque fois que la cible termine un long repos, ce malus se réduit de 1 jusqu'à disparaître.

Si ce sort est destiné à une créature décédée depuis un an ou plus, son incantation est extrêmement éprouvante. Après cela, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous êtes désavantagé lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de caractéristique jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

Résurrection suprême
Nécromancie de niveau 9

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger et des diamants d'une valeur totale minimale de 25 000 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature décédée depuis deux cents ans au maximum, de n'importe quelle cause sauf de vieillesse. Si son âme est libre et consentante, elle revient à la vie avec tous ses points de vie.

Le sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions qui affectaient éventuellement la cible à sa mort. Il remplace les organes et les membres abîmés ou manquants. Il peut même fournir un nouveau corps à la cible si l'original n'existe plus, mais dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature à ressusciter. Elle apparaît alors dans un emplacement inoccupé de votre choix dans un rayon de 3 mètres autour de vous.

Rêve
Illusion de niveau 5

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M (une poignée de sable, une goutte d'encre et une plume d'écrivain prélevée sur un oiseau endormi)
Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature de votre connaissance. Elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Il est impossible de contacter une créature qui ne dort pas, comme un elfe, via ce sort. Vous entrez dans un état de transe et servez de messager, à moins que vous ne confiiez ce rôle à une autre créature consentante. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement, mais il ne peut pas entreprendre d'action ni se déplacer.

Si la cible est endormie, le messager apparaît dans son rêve et peut discuter avec elle tant qu'elle est endormie, pendant toute la durée du sort. Le messager peut aussi modeler l'environnement onirique, en créant des objets, un paysage et d'autres images. Il peut sortir de sa transe quand bon lui semble, mettant alors un terme prématuré au sort. La cible se souvient parfaitement de son rêve quand elle se réveille. Si la cible est éveillée quand vous lancez le sort, le messager le sait et peut sortir de sa transe (et mettre un terme au sort) ou attendre qu'elle s'endorme, car il apparaîtra dans ses rêves à ce moment. Vous pouvez affubler le messager d'une apparence que la cible trouvera monstrueuse et terrifiante. Dans ce cas, le message qu'il transmet ne peut excéder dix mots et la cible est obligée de faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, les échos de cette monstruosité fantasmagorique génèrent un cauchemar qui dure pendant tout le sommeil de la cible et l'empêche de bénéficier des avantages de sa période de repos. De plus, quand elle se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques.

Si vous êtes en possession d'un élément corporel de la cible, comme une mèche de cheveux, des rognures d'ongles ou autre, elle est désavantagée lors de son jet de sauvegarde.

Revigorer
Nécromancie de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (diamant d'une valeur de 300 po, que le sort consume)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte au cours de la minute précédente. Elle revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne ramène pas à la vie les créatures mortes de vieillesse et ne restaure pas les parties manquantes du corps.

Sanctification
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (herbes, huiles et encens d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point et imprégnez la zone qui l'entoure de puissance bénie (ou impie). Cette zone possède un rayon maximal de 18 mètres, sachant que le sort échoue si cette zone chevauche une autre zone déjà sous l'effet d'un sort de *sanctification*. La zone affectée est soumise aux effets suivants.

Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent entrer dans la zone, ni charmer, terroriser ou posséder les créatures qui s'y trouvent. Une créature charmée, terrorisée ou possédée par l'une de ces créatures ne l'est plus dès qu'elle pénètre dans la zone. Vous pouvez décider qu'un ou plusieurs des types de créatures mentionnés ne seront pas affectés par cet effet.

Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire sur la zone. Choisissez l'un des effets de la liste suivante ou optez pour un autre que propose votre MD. Certains effets s'appliquent aux créatures de la zone. Dans ce cas, vous pouvez préciser s'ils affectent toutes les créatures, uniquement celles qui obéissent à une divinité ou à un chef

particulier, ou seulement celles d'un type donné, comme les orcs ou les trolls. Quand une créature susceptible d'être affectée pénètre dans la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle peut faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, elle ignore l'effet supplémentaire jusqu'à ce qu'elle quitte la zone.

Courage. Les créatures affectées ne peuvent être terrorisées tant qu'elles se trouvent dans la zone.

Ténèbres. Les ténèbres s'abattent sur la zone. La lumière normale est incapable d'illuminer les lieux, tout comme les lumières magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous avez utilisé pour lancer *sanctification*.

Lumière du jour. Une vive lumière emplit la zone. Les ténèbres magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous avez utilisé pour lancer *sanctification* ne peuvent étouffer cette lumière.

Protection contre l'énergie. Les créatures affectées situées dans la zone gagnent une résistance contre un type de dégâts de votre choix, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants.

Vulnérabilité à l'énergie. Les créatures affectées situées dans la zone sont affligées d'une vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants.

Repos éternel. Les cadavres inhumés dans la zone ne peuvent pas se changer en morts-vivants.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas se déplacer ni voyager en usant de téléportation, ni de moyens extradimensionnels ou interplanaires.

Terreur. Les créatures affectées sont terrorisées tant qu'elles se trouvent dans la zone.

Silence. Aucun son n'émane de l'intérieur de la zone et aucun son ne peut y pénétrer.

Langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec n'importe quelle créature de la zone, même si elles ne partagent pas le même langage.

Sanctuaire

Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)
Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui vise la cible avec une attaque ou un sort néfaste doit d'abord faire un jet de sauvegarde. Si elle le rate, elle doit choisir une nouvelle cible, sans quoi l'attaque ou le sort est perdu. Ce sort ne protège pas la cible contre les effets de zone, comme l'explosion d'une boule de feu.
Ce sort se termine si la créature protégée attaque ou lance un sort affectant une créature ennemie.

Sanctuaire privé de Mordenkainen

Abjuration de niveau 4

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une mince couche de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou de tissu et de la chrysolite en poudre)
Durée : 24 heures

Vous sécurisez par magie une zone à portée. Il s'agit d'un cube d'au minimum 1,50 mètre d'arête et d'au maximum 30 mètres d'arête. Le sort persiste pendant toute sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le révoquer.

Vous décidez de la sécurité offerte par le sort au moment de l'incantation en choisissant une ou plusieurs propriétés parmi les suivantes.

- Les sons ne peuvent pas franchir la barrière qui délimite la zone protégée.
- La barrière délimitant la zone protégée est sombre et brumeuse, ce qui empêche de voir au travers (même avec la vision dans le noir).
- Les organes sensoriels créés via un sort de divination ne peuvent pas apparaître au sein de la zone protégée ni traverser la barrière qui délimite son périmètre.
- Les sorts de divination ne peuvent pas prendre les créatures de la zone pour cible.
- Rien ne peut se téléporter à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone protégée.
- Les voyages planaires sont bloqués au sein de la zone protégée.

Si on lance ce sort tous les jours au même endroit pendant un an, ses effets deviennent permanents.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres par niveau au-delà du 4e. Ainsi, avec un emplacement de niveau 5, vous pouvez protéger une zone de 60 mètres de côté.

Saut

Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)
Durée : 1 minute

Vous touchez une créature et triplez sa distance de saut jusqu'à ce que le sort se termine.

Scrutation

Divination de niveau 5

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1 000 po comme une boule de cristal, un miroir en argent ou un bénitier rempli d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature donnée de votre choix, à condition qu'elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par le degré de connaissance que vous avez d'elle et le type de lien physique que vous avez établi avec elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut rater volontairement son jet de sauvegarde si elle veut que vous l'observiez.

Connaissance	Modificateur du jet de sauvegarde
Deuxième main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familière (vous connaissez bien la cible)	-5

Lien	Modificateur du jet de sauvegarde
Représentation ou portrait	-2
Possession ou habit	-4
Partie du corps, cheveux, ongles, etc.	-10

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

Si elle rate son jet, le sort crée un organe sensoriel invisible dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Vous voyez et entendez à travers cet organe comme si vous vous trouviez à sa place. L'organe sensoriel se déplace avec la cible et reste dans un rayon de 3 mètres autour d'elle pendant toute la durée du sort. Une créature capable de voir les objets invisibles perçoit l'organe sensoriel comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Au lieu de prendre une créature pour cible, vous pouvez choisir un lieu que vous avez déjà vu. L'organe sensoriel apparaît alors à cet endroit et n'en bouge pas.

Sens animal

Divination de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez un animal consentant. Pendant toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. Vous continuez de percevoir le monde ainsi jusqu'à ce que vous utilisiez votre action pour reprendre l'usage de vos propres sens. Tant que vous utilisez les sens de la créature, vous bénéficiez de ses éventuels sens spéciaux, mais vous êtes sourd et aveugle à tout ce qui se passe autour de vous.

Séquestration

Transmutation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir d'une valeur minimum de 5 000 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Grâce à ce sort, vous pouvez dissimuler une créature consentante ou un objet qui sera invisible à tout moyen de détection pendant toute la durée du sort. Quand vous lancez le sort et touchez la cible, elle devient invisible et ne peut plus être la cible de sorts de divination. De plus, les organes sensoriels de scrutation issus d'un sort de divination ne la perçoivent plus. Si la cible est une créature, elle entre en état d'animation suspendue. Le temps ne s'écoule plus pour elle et elle ne vieillit plus.

Vous pouvez décider d'une condition qui mettra un terme prématuré au sort. Ce peut être ce que vous voulez, mais ce doit être visible ou se produire dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de la cible. Par exemple, « au bout de 1 000 ans » ou « quand la tarasque se réveillera ». Ce sort se termine également si la cible subit le moindre dégât.

Serviteur invisible

Invocation de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)
Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, dépourvue de forme et d'intellect, mais capable d'accomplir des tâches simples sur votre ordre jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, dans un emplacement inoccupé situé à portée. Il a une CA de 10, 1 pv, une Force de 2 et il est incapable d'attaquer. S'il tombe à 0 point de vie, le sort se termine.

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour ordonner mentalement à votre serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches simples, à la portée d'un domestique humain, comme aller chercher des affaires, faire le ménage, repriser, plier les habits, allumer la cheminée, servir les plats et la boisson, etc. Une fois que vous avez donné votre ordre, il fait de son mieux pour y obéir jusqu'à ce qu'il ait terminé. Il attend alors l'ordre suivant.
Si vous ordonnez à votre serviteur d'accomplir une tâche qui l'éloigne à plus de 18 mètres de vous, le sort se termine.

Silence

Illusion de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, aucun son ne peut se créer au sein d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée, ni la traverser. Une créature ou un objet entièrement contenu dans la sphère sont immunisés contre les dégâts de tonnerre, et les créatures entièrement contenues dans la sphère sont sourdes. Il est impossible de lancer un sort à composante verbale dans la sphère.

Simulacre

Illusion de niveau 7

Durée d'incantation : 12 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la neige ou de la glace en quantité suffisante pour faire une reproduction grandeur nature de la créature à dupliquer ; des cheveux, des rognures d'ongles ou un autre échantillon de la créature à dupliquer, à placer dans la neige ou la glace, et de la poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po que le sort consume, à saupoudrer sur le double)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous façonnez un double illusoire d'une bête ou d'un humanoïde à portée pendant toute la durée de l'incantation. Le double est une créature partiellement réelle, faite de neige ou de glace, qui peut accomplir des actions et qui est affectée par les éléments extérieurs comme une créature normale. Il ressemble en tout point à l'original, mais il n'a que la moitié de son maximum de points de vie et n'a pas d'équipement lors de sa création. En dehors de cela, il utilise toutes les statistiques de la créature qu'il représente.

Le simulacre se montre amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres vocaux, se déplace

et agit comme vous le souhaitez et agit à votre tour lors des combats. Le simulacre est incapable d'apprendre et de gagner en puissance, il ne monte donc jamais de niveau et ne développe jamais ses pouvoirs. Il ne peut pas non plus récupérer un emplacement de sort dépensé.

Si le simulacre est endommagé, vous pouvez le réparer dans un laboratoire d'alchimie en utilisant des herbes rares et des minéraux d'une valeur de 100 po par point de vie à régénérer. Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, il se transforme alors en neige et fond instantanément.
Si vous lancez de nouveau ce sort, l'éventuel double que vous déjà en activité est détruit sur-le-champ.

Simulacre de vie
Nécromancie de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)
Durée : 1 heure

Vous renforcez votre corps avec un ersatz de vie et gagnez 1d4+4 points de vie temporaires pendant la durée du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, vous gagnez 5 points de vie temporaires de plus par niveau au-delà du 1er.

Soin des blessures
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 1er.

Soin des blessures de groupe
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative s'étend depuis un point de votre choix situé à portée. Choisissez un maximum de six créatures présentes dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur ce point. Chacune d'entre elles récupère un montant de points de vie égal à 3d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ni sur les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou plus, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 5e.

Sommeil
Enchantement de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet)
Durée : 1 minute

Ce sort plonge quelques créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8. Le total indique le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée sont affectées dans l'ordre croissant de leur montant de points de vie actuel (en ignorant les créatures inconscientes).

Chaque créature affectée par le sort tombe inconsciente, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de vie. Elle reste ainsi jusqu'à la fin de la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou en la giflant. Soustrayez le nombre de points de vie de la créature endormie du total auquel vous avez droit avant de passer à la suivante, c'est-à-dire celle qui a le moins de points de vie après elle. Le nombre de points de vie de la créature doit être égal ou inférieur au total vous restant, sinon le sort n'affecte pas la créature.

Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures insensibles aux effets de charme.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, lancez 2d8 de plus par niveau au-delà du 1er.

Souhait
Invocation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Le *souhait* est le plus puissant des sorts qu'une créature mortelle puisse lancer. Vous pouvez modifier les fondements de la réalité selon vos désirs, simplement en prononçant quelques mots.

L'utilisation basique de ce sort consiste à dupliquer les effets de n'importe quel sort de niveau 8 ou moins. Vous n'avez alors pas besoin de remplir les conditions requises, pas même de fournir les composantes matérielles onéreuses, le sort fait tout simplement effet.

Sinon, vous pouvez créer l'un des effets suivants, au choix.

- Vous créez un objet d'une valeur maximale de 25 000 po qui n'a rien de magique. Il doit mesurer au maximum 90 mètres dans chaque dimension et apparaît en un emplacement inoccupé situé au sol et dans votre champ de vision.
- Vous permettez à un maximum de vingt créatures situées dans votre champ de vision de récupérer la totalité de leurs points de vie et vous mettez fin à tous les effets les affectant décrits dans le sort de *restauration supérieure*.
- Vous donnez à un maximum de dix créatures situées dans votre champ de vision une résistance à un type de dégâts de votre choix.
- Vous donnez à un maximum de dix créatures situées dans votre champ de vision l'immunité contre un unique sort ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser, ainsi que tous vos compagnons, contre l'attaque absorption de vie des liches.
- Vous défaites un unique événement récent en faisant relancer un jet de dé effectué au cours du round précédent

(y compris lors de votre dernier tour). La réalité se modifie pour s'adapter au nouveau résultat. Par exemple, un *souhait* peut obliger un adversaire à relancer un jet de sauvegarde réussi, un ennemi à refaire son jet de critique ou un ami à rejouer un jet de sauvegarde raté. Vous pouvez avantager ou désavantager la créature qui relance le dé et vous êtes libre d'appliquer le résultat du premier jet ou de la relance.

Ce sort peut également vous permettre d'accomplir des exploits dépassant le cadre des exemples précédents. Formulez votre souhait à votre MD de la manière la plus précise possible. Le MD dispose d'une grande liberté pour gérer ce genre de cas. Plus le souhait est important, plus il y a de chances que quelque chose tourne mal. Le sort peut tout simplement échouer, avoir des effets partiels seulement ou s'accompagner de conséquences inattendues en raison de la manière dont vous l'avez formulé. Par exemple, si vous souhaitez qu'un adversaire soit mort, vous pouvez très bien être projeté en avant dans le temps, à une période où il est décédé, ce qui, en pratique, vous élimine de la partie en cours de jeu. Et si vous souhaitez obtenir un objet magique légendaire ou un artefact mythique... vous pourriez très bien être instantanément transporté en sa présence... et en celle de son propriétaire actuel.

Le stress lié à l'incantation d'un *souhait* pour faire autre chose que répliquer un autre sort vous affaiblit grandement. À tel point que vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau de sorts chaque fois que vous lancez un autre sort par la suite, et ce jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos. Il est absolument impossible de réduire ces dégâts ou de les empêcher, de quelque manière que ce soit. De plus, votre Force tombe à 3 (si elle n'est pas déjà de 3 ou moins) pendant 2d4 jours. Chaque fois que vous passez une de ces journées à vous reposer et ne rien faire de plus que des activités légères, le temps de récupération qui vous reste diminue de 2 jours. Enfin, suite à ce stress, il y a 33% de chances que vous ne puissiez plus jamais lancer *souhait*.

Sphère de feu
Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de suif, une pincée de soufre et un peu de poudre de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu de 1,50 mètre de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et subsiste pendant toute la durée du sort. Chaque créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Vous pouvez déplacer la sphère sur un maximum de 9 mètres par une action bonus. Si vous lui faites heurter une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère qui arrête de se déplacer pour ce tour.

Quand vous déplacez la sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles de 1,50 mètre de haut et la faire sauter par-dessus des fosses de 3 mètres de large. Elle embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Elle émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon de 6 mètres de plus.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 2e.

Sphère glacée d'Otiluke
Évocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une petite sphère de cristal)
Durée : instantanée

Un globe d'énergie gelée jaillit de la pointe de votre doigt tendu et file vers un point de votre choix situé à portée. Là, il explose en une sphère de 18 mètres de rayon. Chaque créature de la zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 10d6 dégâts de froid, les autres la moitié seulement. Si le globe frappe une surface aqueuse ou un liquide principalement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures majoritairement composées d'eau), il gèle le liquide sur une épaisseur de 15 centimètres dans une zone de 9 mètres de côté. La glace subsiste une minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'étendue d'eau se retrouvent prises dans la glace. Une telle créature peut utiliser une action pour faire un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort afin de se libérer.

Une fois que vous avez terminé l'incantation, vous pouvez attendre avant de lancer le globe. Dans ce cas, il ressemble à une bille de fronde glacée qui reste dans votre main. Vous pouvez alors le lancer à la main (à une portée de 12 mètres) ou avec une fronde (selon la portée habituelle de cette fronde) ou le donner à une créature qui peut faire de même. Le globe se brise à l'impact, explosant comme décrit dans la version normale du sort. Vous pouvez également poser le globe à terre sans le briser. Il explose au bout d'une minute s'il n'a pas été brisé avant.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du 6e.

Sphère résiliente d'Otiluke
Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de cristal transparent hémisphérique et son équivalent en gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de force scintillante englobe une créature ou un objet de taille Grande ou inférieure situés à portée. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle est enfermée dans la sphère pour toute la durée du sort.

Rien ne peut franchir la barrière que forme la sphère : ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les effets des autres sorts. En revanche, une créature qui se trouve au sein de la sphère y respire sans mal. La sphère est immunisée contre tous les types de dégâts. De plus, les attaques et les effets originaires de l'extérieur de la sphère ne peuvent pas blesser la créature ou l'objet qu'elle abrite ; de même, une créature au sein de la sphère est incapable d'endommager ce qui se trouve à l'extérieur.

La sphère ne pèse rien et elle est tout juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet qu'elle renferme. Une créature enfermée dans la sphère peut utiliser son action pour exercer une poussée sur la paroi de la sphère et la faire rouler à la moitié de sa vitesse habituelle. De même, une tierce personne peut ramasser la sphère ou la déplacer.

Un sort de *désintégration* visant la sphère la détruit sans endommager ce qu'elle contient.

Suggestion
Enchantement de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile d'olive)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous visez une créature située à portée dans votre champ de vision et à même de vous entendre et de vous comprendre. Vous l'influencez par magie de façon à ce qu'elle suive la conduite que vous lui proposez (en seulement une phrase ou deux). Les créatures insensibles au charme sont immunisées contre ce sort. Vous devez formuler votre suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. Si vous demandez à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste, le sort se termine automatiquement.

La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle fait de son mieux pour suivre la conduite que vous lui avez suggérée et cela peut continuer pendant toute la durée du sort. Si l'activité suggérée peut se finir plus rapidement, le sort se termine quand la cible a accompli ce que vous lui avez demandé.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pouvez suggérer à un chevalier de donner son cheval de guerre au premier mendiant qu'il rencontre. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'accomplit pas l'activité.

Si vous (ou l'un de vos compagnons) blessez une créature affectée par ce sort, le sort se termine.

Suggestion de groupe
Enchantement de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (une langue de serpent et soit un rayon de miel, soit une goutte d'huile d'olive)
Durée : 24 heures

Vous visez un maximum de douze créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision et à même de vous entendre et de vous comprendre. Vous les influencez par magie de façon à ce qu'elles suivent la conduite que vous leur proposez (en seulement une phrase ou deux). Les créatures insensibles au charme sont immunisées contre ce sort. Vous devez formuler votre suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. Si vous demandez à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste, l'effet du sort s'annule automatiquement.

Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible fait de son mieux pour suivre la conduite que vous lui avez suggérée et cela peut occuper toute la durée du sort. Si l'activité suggérée peut se finir plus rapidement, le sort se termine quand la cible a accompli ce que vous lui avez demandé.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pouvez suggérer à un groupe de soldats de donner tout leur argent au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'accomplit pas l'activité.

Si vous (ou l'un de vos compagnons) blessez une créature affectée par ce sort, le sort se termine pour elle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou plus, la durée du sort est de 10 jours. Si vous utilisez un emplacement de niveau 8, elle est de 30 jours et si vous utilisez un emplacement de niveau 9, elle est d'un an et un jour.

Symbole
Abjuration de niveau 7

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (mercure, phosphore et poudre de diamant et d'opale d'une valeur totale d'au moins 1 000 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Quand vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe néfaste sur une surface (comme une partie du sol, un pan de mur ou une table) ou dans un objet que l'on peut refermer pour le dissimuler, comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une zone de 3 mètres de diamètre au maximum. Si vous choisissez un objet, il ne faut plus le déplacer par la suite : si quelqu'un le déplace à plus de 3 mètres de l'endroit où vous avez jeté ce sort, le glyphe se brise et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Le glyphe est presque invisible. Pour le discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

C'est lors de l'incantation que vous décidez de ce qui déclenchera le sort. Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants consistent à toucher le glyphe ou à se tenir dessus, à déplacer un objet recouvrant le glyphe, à s'approcher à une certaine distance du glyphe ou encore à manipuler l'objet sur lequel le glyphe est tracé. Pour les glyphes inscrits dans un objet, on trouve parmi les déclencheurs les plus répandus le fait d'ouvrir l'objet, de s'en approcher à une certaine distance, ou de voir ou de lire le glyphe.

Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille), ou selon un type de créature (pour un glyphe destiné aux guenaudes ou aux métamorphes par exemple). Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous dessinez le glyphe, vous devez choisir l'une des options suivantes. Une fois le glyphe déclenché, il se met à luire et emplit une sphère de 18 mètres de rayon avec une faible lumière pendant 10 minutes, après quoi, le sort se termine. Chaque créature présente dans la sphère quand le glyphe s'active est visée par ses effets, tout comme une créature qui entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou qui y termine son tour.

Démence. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. Celles qui échouent deviennent folles pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas entreprendre la moindre action, ne comprend pas ce que disent les autres créatures, ne peut pas lire et ne parle que dans un charabia incompréhensible. C'est le MD qui contrôle ses déplacements qui deviennent complètement erratiques.

Désespoir. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Celles qui échouent sont submergées par le désespoir pendant 1 minute. Pendant tout ce temps, elles ne peuvent pas attaquer ni viser une créature avec une capacité, un sort ou un autre effet magique hostiles.

Discorde. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui le ratent se mettent à se quereller avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant tout ce temps, elles sont incapables de tenir une conversation sensée et sont désavantagées lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.

Douleur. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent sont neutralisées par une douleur insoutenable pendant 1 minute.

Étourdissement. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont étourdies pendant 1 minute.

Frayeur. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont terrorisées pendant 1 minute. Une cible terrorisée lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du glyphe de 9 mètres au minimum à chacun de ses tours, dans la mesure du possible.

Mort. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 10d10 dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

Sommeil. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent tombent inconscientes pendant 10 minutes. Une telle créature se réveille si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.

Télékinésie

Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous devenez capable de déplacer ou de manipuler des créatures ou des objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, puis en tant qu'action à chaque round pendant toute la durée du sort, vous pouvez exercer votre force de volonté sur une créature ou un objet situés à portée et dans votre champ de vision, ce qui provoque l'effet approprié indiqué plus bas. Vous pouvez affecter la même cible, round après round, ou en choisir une nouvelle quand vous le désirez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée.

Créatures. Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille Très Grande ou inférieure. Faites un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation, opposé au test de Force de la cible. Si vous l'emportez, vous déplacez la créature d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, y compris en hauteur, mais pas hors de portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée dans votre étreinte télékinétique. Une créature soulevée dans les airs reste suspendue dans le vide.

Lors des rounds suivants, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir votre prise télékinétique sur la cible en répétant les tests opposés.

Objets. Vous pouvez essayer de déplacer un objet pesant au maximum 500 kilos. Si cet objet n'est ni porté ni transporté, vous le déplacez automatiquement d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, mais pas hors de portée du sort.

Si l'objet est porté ou transporté par une créature, faites un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation, opposé au test de Force de cette créature. Si vous l'emportez, vous éloignez l'objet de cette créature sur un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, mais pas hors de portée du sort.

Vous exercez un contrôle précis sur les objets pris dans votre étreinte télékinétique, vous pouvez donc manipuler un outil basique, ouvrir une porte ou un récipient, déposer un objet dans un récipient ou en retirer un, ou encore verser le contenu d'une fiole.

Télépathie

Évocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux en argent liés)
Durée : 24 heures

Vous créez un lien télépathique entre vous et une créature consentante qui vous est familière. Elle peut se trouver n'importe où tant qu'elle est sur le même plan d'existence que vous. Le sort se termine si vous ne vous trouvez plus tous deux sur le même plan.

Tant que le sort persiste, vous et la cible pouvez échanger instantanément des mots, des images, des sons et d'autres messages sensoriels grâce au lien qui vous unit. La cible sait que c'est avec vous qu'elle communique. Le sort permet à toute créature dotée d'une Intelligence minimale de 1 de comprendre la signification des mots que vous employez et de saisir le sens des messages sensoriels transmis.

Téléportation

Invocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément à la destination de votre choix, ainsi qu'un maximum de huit créatures consentantes de votre choix situées à portée et dans votre champ de vision ou bien ainsi qu'un unique objet situé à portée et dans votre champ de vision. Si vous prenez un objet pour cible, il doit tenir dans un cube de 3 mètres de côté et il ne doit pas être porté ni transporté par une créature non consentante.

Vous devez choisir une destination connue, située sur le même plan d'existence que vous. C'est votre degré de familiarité avec la destination qui détermine vos chances d'arriver sur place. Le MD lance 1d100 et consulte la table suivante.

Familiarité	Incident	Zone similaire	À proximité	Sur place
Cercle permanent	—	—	—	01-100
Objet associé	—	—	—	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu à quelques reprises	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Destination factice	01-50	51-100	—	—

Familiarité. « Cercle permanent » désigne un cercle de téléportation dont vous connaissez la séquence de symboles. « Objet associé » indique que vous possédez un objet prélevé à la destination choisie au cours des six derniers mois, comme un livre sorti de l'étagère de la bibliothèque d'un magicien, les draps d'une suite royale ou un éclat de marbre arraché au tombeau secret d'une liche.

« Très familier » désigne un endroit où vous vous êtes souvent rendu, un lieu que vous avez soigneusement étudié ou un endroit que vous voyez au moment de l'incantation. « Vu à quelques reprises » correspond aux endroits que vous avez vus plus d'une fois, mais avec lesquels vous n'êtes pourtant pas très familier. « Vu une fois » représente un lieu vu une seule fois, éventuellement par magie. « Description » correspond à un endroit que vous connaissez seulement via la description d'autrui, aussi bien au niveau de son emplacement que de son apparence, éventuellement grâce à une carte.

« Destination factice » désigne les endroits qui n'existent pas, si par exemple vous avez tenté de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais n'avez vu qu'une illusion ou si vous essayez de vous téléporter en un endroit familier qui n'existe plus.

Sur place. Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) apparaissez exactement où vous le souhaitiez.

À proximité. Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) apparaissez à une distance aléatoire de votre destination, éloignés dans une direction tout aussi aléatoire. La distance qui vous sépare de votre destination est de 1d10 × 1d10 pour cent de la distance que le sort vous a fait parcourir. Par exemple, si vous essayez de vous téléporter à une destination située à 180 kilomètres de votre position, que vous arrivez à proximité, et que vous obtenez 5 et 3 aux d10, vous allez arriver à 15 pour cent de distance de votre destination, c'est-à-dire à 27 kilomètres. Le MD détermine la direction dans laquelle vous vous êtes éloignés de la cible en lançant un d8, le 1 représentant le nord, le 2 le nord-est, le 3 l'est, etc., jusqu'à faire le tour de la rose des vents. Si vous comptiez vous téléporter dans une cité portuaire et arrivez à 27 kilomètres au large de ses côtes, en pleine mer, vous pourriez bien avoir quelques ennuis.

Zone similaire. Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) arrivez dans une zone différente de celle prévue, mais dotée de caractéristiques visuelles ou thématiques similaires. Par exemple, si vous comptiez regagner votre laboratoire, vous pourriez arriver dans celui d'un autre magicien ou dans une boutique d'alchimie qui possède nombre d'outils et d'appareils présents dans votre laboratoire. En général, vous apparaissez dans l'endroit ressemblant à votre destination le plus proche de celle-ci, mais comme le sort n'a pas de limite de portée, vous pouvez tout à fait arriver n'importe où sur votre plan d'existence.

Incident. La magie imprévisible du sort complique le voyage. Chaque créature téléportée (ou l'objet téléporté) subit 3d10 dégâts de force tandis que le MD relance le dé pour savoir où vous arrivez (sachant qu'il peut se produire plusieurs incidents, chacun infligeant ses propres dégâts).

Tempête de feu
Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une tempête faite de nuages de feu ronflant se forme à l'endroit que vous avez choisi, à portée. La tempête occupe une zone composée d'un maximum de dix cubes de 3 mètres d'arête, que vous pouvez disposer comme bon vous semble. Chaque cube doit avoir au moins une face adjacente à celle d'un autre cube. Chaque créature de la zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d10 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu endommage les objets présents dans la zone et embrase les objets inflammables de la zone que personne ne porte ou ne transporte. Si vous le désirez, les flammes peuvent épargner la végétation présente dans la zone.

Tempête de grêle
Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : instantanée

Des grêlons durs comme de la pierre s'abattent dans un cylindre de 6 mètres de rayon pour 12 mètres de haut, centré sur un point à portée. Chaque créature présente dans le cylindre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid tandis que les autres en subissent la moitié seulement.

Les grêlons transforment la zone en terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts contondants augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 4e.

Tempête de neige
Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, une averse de flocons et de neige fondue s'abat dans un cylindre de 6 mètres de haut pour un rayon de 12 mètres centré sur un point de votre choix situé à portée. Dans la zone, la visibilité est fortement obstruée et les flammes à nu s'éteignent.

Le sol de la zone est couvert d'une couche de glace si glissante que le terrain devient difficile. Quand une créature entre dans la zone d'effet pour la première fois de son tour ou y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle tombe à terre.

Si une créature se concentre dans la zone d'effet du sort, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle échoue, elle perd sa concentration.

Tempête vengeresse
Invocation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : champ de vision
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des nuées d'orage menaçantes se forment en un point situé dans votre champ de vision et s'étendent dans un rayon de 108 mètres. Des éclairs strient la zone, le tonnerre gronde et un vent fort se lève. Chaque créature située sous le nuage lors de son apparition (mais pas à plus de 1500 mètres au-dessous) doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui

échouent subissent 2d6 dégâts de tonnerre et sont sourdes pendant 5 minutes.

À chaque round où vous continuez à vous concentrer sur ce sort, il génère des effets supplémentaires à votre tour.

Round 2. Une pluie acide se met à tomber. Les créatures et les objets situés sous le nuage subissent 1d6 dégâts d'acide.

Round 3. Vous appelez six éclairs qui s'abattent du nuage sur six créatures ou objets de votre choix situés sous la nuée. Une même créature ou un même objet ne peut pas être la cible de plusieurs éclairs. Une créature frappée par la foudre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 10d6 dégâts de foudre, la moitié seulement si elle réussit.

Round 4. La grêle se met à tomber. Chaque créature située sous le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Rounds 5 à 10. Des bourrasques et une pluie glacée balaient la zone sous le nuage et la transforment en terrain difficile où la visibilité est fortement obstruée. Chaque créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Il est impossible d'effectuer une attaque avec une arme à distance dans la zone. Le vent et la pluie fonctionnent comme une distraction sévère quand il s'agit de se concentrer sur un sort. Enfin, des bourrasques de vent fort (de 30 à 75 km/h) dispersent automatiquement le brouillard, la brume et les phénomènes similaires stagnant dans la zone, qu'ils soient d'origine ordinaire ou magique.

Ténèbres

Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de poix ou un bout de charbon)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques se répandent depuis un point de votre choix situé à portée, jusqu'englober une sphère de 4,50 mètres de rayon. Les ténèbres s'étendent en franchissant tout angle éventuel. La vision dans le noir d'une créature ne suffit pas à percer ces ténèbres et les lumières non magiques se révèlent incapables de les éclairer.

Si le point que vous avez choisi est un objet en votre possession ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par autrui, les ténèbres émanent de l'objet et se déplacent avec lui. Il suffit de recouvrir complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un heaume, pour bloquer les ténèbres.

Si une partie de la zone affectée par ce sort chevauche une zone de lumière issue d'un sort de niveau 2 ou moins, elle dissipe le sort de lumière.

Tentacules d'Hadar

Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (3 m de rayon)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous invoquez la puissance d'Hadar, le Sombre Appétit. Des filaments d'énergie noire jaillissent de vous et fouettent toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres. Chacune doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts nécrotiques et ne peut pas utiliser de réaction jusqu'à son prochain tour. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde subit seulement la moitié des dégâts et ne souffre pas d'autres effets.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 par emplacement de sort au-delà du 1er.

Tentacules noirs d'Evard

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de tentacule appartenant à une pieuvre ou un calmar géant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules noirs grouillants envahissent le sol d'un emplacement de 6 mètres de côté situé à portée et dans votre champ de vision. Pendant toute la durée du sort, ils transforment la zone en terrain difficile.

Quand une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois au cours d'un tour, ou quand elle débute son tour dans cette zone, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle reçoit 3d6 dégâts contondants et se retrouve entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui commence son tour déjà entravée dans la zone subit 3d6 dégâts contondants.

Une créature entravée par les tentacules peut utiliser son action pour faire un test de Force ou de Dextérité (à elle de choisir) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle parvient à se libérer.

Terrain hallucinatoire

Illusion de niveau 4

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S, M (une pierre, une brindille et un bout de plante verte)
Durée : 24 heures

Vous maquillez le terrain naturel dans un cube de 45 mètres d'arête situé à portée et lui attribuez l'apparence, les bruits et les odeurs d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, vous pouvez faire passer un champ ou une route pour un marais, une colline, une crevasse ou un autre terrain difficile voire impossible à traverser. Vous pouvez aussi déguiser une mare en prairie, un précipice en pente douce ou un goulet semé de rocaille en route large et aplanie. Les structures manufacturées, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas d'apparence.

Les caractéristiques tactiles de la zone ne changent pas, les créatures qui y pénètrent risquent donc fort de percer l'illusion à jour. Si la différence entre le terrain réel et l'illusion n'est pas évidente au toucher, une créature qui examine soigneusement la zone a droit à un test d'Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de sauvegarde de votre sort pour percer l'illusion à jour. Une fois qu'une créature a compris l'illusion, elle la voit comme une image floue superposée au terrain réel.

Texte illusoire

Illusion de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : S, M (de l'encre à base de plomb valant au minimum 10 po, que le sort consume)
Durée : 10 jours

Vous écrivez sur un papier, un parchemin ou un autre matériau adapté à l'écriture et l'imprégnez d'une puissante illusion qui persiste pendant toute la durée du sort.

À vos yeux et à ceux de toutes les créatures que vous désignez lors de l'incantation, l'écriture semble normale, de votre main, et transmet le message que vous aviez en tête en rédigeant le texte. Pour les autres personnes, vos écrits semblent appartenir à une langue inconnue ou magique complètement inintelligible, ou alors ils transmettent un message complètement différent de la réalité, rédigé d'une main qui n'est pas la vôtre et dans une autre langue de votre connaissance.

Si quelqu'un dissipe le sort, l'illusion disparaît, mais le message original aussi.

Une créature dotée de vision parfaite est capable de lire le message original.

Thaumaturgie

Transmutation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : jusqu'à 1 minute

Vous créez une manifestation merveilleuse mineure ou un signe de puissance surnaturelle à portée, ce qui génère l'un des effets magiques suivants à portée.

- Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute.
- Les flammes vacillent, se ravivent, se réduisent ou changent de couleur pendant une minute.
- Vous provoquez des secousses inoffensives qui agitent le sol pendant 1 minute.
- Vous émettez un son instantané qui émane d'un point de votre choix situé à portée, comme un roulement de tonnerre, le croassement d'un corbeau ou des murmures inquiétants.
- Vous provoquez la fermeture ou l'ouverture violente et immédiate d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous modifiez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez avoir que trois effets d'une minute actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

Toile d'araignée

Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un bout de toile d'araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisses et collantes en un point de votre choix situé à portée. Pendant toute la durée du sort, les toiles occupent un cube de 6 mètres d'arête centré sur le point choisi. Elles forment un terrain difficile à la visibilité légèrement obstruée.

Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux éléments solides, comme des murs ou des arbres, ou disposées en couches sur le sol, le plafond ou un mur, elles s'effondrent sur elles-mêmes et le sort se termine au début de votre prochain tour. Des toiles disposées en couches superposées sur une surface plane s'accumulent sur une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y pénètre lors de son tour doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est entravée tant qu'elle reste dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour faire un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle n'est plus entravée.

Les toiles sont inflammables. Un cube de toiles de 1,50 mètre d'arête exposé au feu brûle en 1 round, infligeant 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

Trait de feu

Évocation, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez un trait enflammé sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque de contact à distance contre la cible. Si vous touchez, elle subit 1d10 dégâts de feu. Si le sort touche un objet inflammable qui n'est ni porté ni transporté, il s'embrase.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 quand vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

Transport végétal

Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée de taille Grande ou supérieure située à portée et une autre plante, située à n'importe quelle distance mais sur le même plan d'existence. Vous devez impérativement avoir vu ou touché la plante de destination au moins une fois auparavant. Pendant toute la durée du sort, n'importe quelle créature peut entrer par la plante de départ et ressortir par celle d'arrivée en dépensant 1,50 mètre de déplacement.

Tremblement de terre

Évocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 150 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière, un caillou et un peu d'argile)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une perturbation sismique en un point situé au niveau du sol, à portée dans votre champ de vision. Pendant toute la durée du sort, d'intenses secousses agitent le sol dans un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point choisi. Elles ébranlent toutes les créatures et structures en contact avec le sol de cette zone.

Le sol affecté devient un terrain difficile. Toute créature qui se trouve en contact avec le sol et en pleine concentration doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de voir sa concentration se briser.

Quand vous lancez ce sort et à la fin de chacun de vos tours passés à vous concentrer dessus, toutes les créatures en contact avec le sol de la zone affectée doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent tombent à terre.

Le sort a des effets supplémentaires selon le terrain affecté. C'est au MD de déterminer cela.

Fissures. Une fois que vous avez lancé le sort, des fissures s'ouvrent dans toute la zone affectée au début de votre tour suivant. 1d6 fissures s'ouvrent en des points choisis par le MD. Chacune fait 1d10 × 3 mètres de profondeur pour 3 mètres de large et s'étend d'un bout de la zone sismique à l'autre. Une créature qui se tient sur l'emplacement d'une fissure en train



de s'ouvrir doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle tombe dedans, sinon elle réussit à s'écarter à temps.

Une structure s'effondre automatiquement si une fissure s'ouvre sous elle (voir plus loin).

Structures. Les secousses infligent 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol au moment où vous lancez le sort et au début de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si l'une d'elles tombe à 0 point de vie, elle s'effondre et blesse peut-être les créatures voisines. Une créature qui se trouve près d'un bâtiment en train de s'effondrer, à une distance égale ou inférieure à la moitié de la hauteur de ce bâtiment, doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts contondants, elle tombe à terre et elle est ensevelie sous les décombres. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 via une action pour y échapper. Le MD peut modifier le DD en fonction de la nature des décombres. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas ensevelie.

Tromperie

Illusion de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez invisible à l'instant même où un double illusoire de votre personne apparaît là où vous vous trouvez. Ce double persiste pendant toute la durée du sort, mais votre invisibilité se termine dès que vous lancez un sort ou attaquez.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer votre double d'un maximum de deux fois votre vitesse et le faire bouger, parler et se comporter comme bon vous semble.

Vous pouvez voir par les yeux et entendre par les oreilles de votre double comme si vous vous trouviez à son emplacement. À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour passer d'une perception via ses sens à une perception via les vôtres ou inversement. Tant que vous utilisez les sens de votre double, vous êtes sourd et aveugle à ce qui se passe directement autour de vous.

Trouver les pièges

Divination de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Concernant ce sort, le terme de piège désigne toute chose qui inflige soudainement ou de façon inattendue un effet considéré comme néfaste ou indésirable et que son créateur a conçue dans ce but. Ainsi, le sort prévient si une zone est affectée par une *alarme*, un *glyphe de garde* ou une fosse piégée mécanique, mais il ne révèle pas une faiblesse naturelle dans un plancher, un plafond instable ou une doline cachée.

Le sort indique simplement qu'il y a un piège ; il ne précise pas où, mais vous donne une idée générale de la nature du danger qu'il représente.

Trouver un chemin

Divination de niveau 6

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un ensemble d'instruments de divination [comme des os, des bâtonnets en ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées] d'une valeur de 100 po et un objet venant de l'endroit que vous cherchez)
Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Ce sort vous permet de trouver le chemin physique le plus direct et le plus court vers un endroit fixe spécifique avec lequel vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Le sort échoue si vous choisissez une destination située sur un autre plan d'existence, une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination n'ayant rien de spécifique (comme l'antre d'un dragon vert).

Tant que le sort persiste et que vous êtes sur le même plan d'existence que votre destination, vous savez dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve. Tant que vous faites route vers votre destination, chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous déterminez automatiquement celui qui sera le plus court et le plus direct (mais pas forcément le plus sûr).

Trouver une monture

Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous invoquez un esprit qui prend la forme d'une monture dotée d'une intelligence, d'une puissance et d'une loyauté hors du commun, et créez un lien durable avec lui. La monture apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et prend l'apparence de votre choix : un cheval de guerre, un poney, un chameau, un élan, ou un mastiff. (Votre MD peut autoriser d'autres formes animales.) La monture possède les statistiques de la forme choisie, mais au lieu d'être de type normal, elle est céleste, féerique ou fiélone (à vous de choisir). De plus, si elle a d'ordinaire une Intelligence de 5 ou moins, cette caractéristique passe à 6 et elle comprend un langage de votre choix que vous maîtrisez.

Vous pouvez chevaucher votre monture au combat ou en dehors des affrontements, et le lien instinctif que vous partagez avec elle vous permet de vous battre ensemble comme si vous étiez une seule et même entité. Tant que vous la chevauchez, les sorts qui vous visent exclusivement l'affectent aussi si vous le désirez.

Quand la monture tombe à 0 point de vie, elle disparaît sans laisser de cadavre physique. Vous pouvez la renvoyer quand vous le désirez par une action qui la fait disparaître. Si vous lancez de nouveau ce sort, c'est la même monture qui apparaît, disposant à nouveau de tous ses points de vie.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre monture tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,5 kilomètre.

Vous ne pouvez vous lier qu'à une seule monture issue de ce sort à la fois. Vous pouvez libérer la monture du lien quand vous le désirez, par une action qui la fait disparaître.

Tsunami
Invocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : champ de vision
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 6 rounds

Un mur d'eau apparaît soudain en un point de votre choix situé à portée. Il peut faire jusqu'à 90 mètres de long, autant de haut et 15 mètres d'épaisseur. Il persiste pendant toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, toutes les créatures situées dans la zone qu'il occupe doivent faire un jet de sauvegarde de Force. Celles qui échouent reçoivent 6d10 dégâts contondants, les autres la moitié seulement.

Une fois le mur apparu, il s'éloigne de vous sur une distance de 15 mètres (emportant toutes les créatures qui se trouvent en son sein) au début de chacun de vos tours. Chaque créature de taille Grande ou inférieure qui se trouve dans le mur ou dans un espace où le mur pénètre lors de son déplacement doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 5d10 dégâts contondants. Une créature subit ces dégâts une fois seulement par round. À la fin du tour, la hauteur du mur se réduit de 15 mètres et les dégâts qu'il inflige aux tours suivants se réduisent de 1d10. Le sort se termine quand le mur ne fait plus que 0 mètre de haut.

Une créature prisonnière du mur peut se déplacer en nageant, mais la vague est si puissante qu'elle doit pour cela réussir un test de Force (Athlétisme) contre le DD de votre sort. Si elle rate ce test, elle est incapable de se déplacer. Une créature qui se déplace hors du mur tombe à terre.

Vague destructrice
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (9 mètres)
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous frappez le sol et créez une onde d'énergie divine qui se répand alentour. Toutes les créatures de votre choix situées dans un rayon de 9 mètres autour de vous doivent faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 5d6 dégâts de tonnerre et 5d6 dégâts radiants ou nécrotiques (à vous de choisir). De plus, elles sont projetées à terre. Celles qui réussissent subissent seulement la moitié des dégâts et ne tombent pas à terre.

Vague tonnante
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cube de 4,50 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague de force tonnante émane de vous. Chaque créature située dans un cube de 4,50 mètres d'arête partant de vous doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui échouent subissent 2d8 dégâts de tonnerre et sont repoussées de 3 mètres en face de vous. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas repoussées.

De plus, les objets qui ne sont pas arrimés et se trouvent entièrement englobés dans la zone affectée sont automatiquement repoussés de 3 mètres à l'opposé de vous. Le sort émet un grondement de tonnerre qui s'entend dans un rayon de 90 mètres.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du 1er.

Verrou magique
Abjuration de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poussière d'or d'une valeur minimum de 25 po, que le sort consume)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez une ouverture fermée, comme une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou autre. Elle se verrouille alors pour toute la durée du sort. Vous et toutes les créatures désignées lors de l'incantation du sort pouvez ouvrir l'ouverture normalement. Vous pouvez aussi définir un mot de passe qui, une fois prononcé dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'objet fermé, dissipe le sort pendant 1 minute. Sinon, impossible d'ouvrir l'objet à moins de le briser ou de dissiper ou supprimer le sort. Un sort de *déblocage* supprime le *verrou magique* pendant 10 minutes.

Tant que l'objet est affecté par ce sort, il est bien plus difficile à briser ou à ouvrir de force : le DD pour le briser ou crocheter ses éventuelles serrures augmente de 10.



Viser juste

Divination, tour de magie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Vous tendez la main et pointez du doigt une cible à portée. Votre magie vous donne un bref aperçu de ses défenses. À votre prochain tour, vous êtes avantagé lors de votre premier jet d'attaque contre elle, à condition que le sort ne se soit pas terminé avant.

Vision dans le noir

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui permettre de voir dans le noir. Pendant toute la durée du sort, elle bénéficie de la vision dans le noir à une portée de 18 mètres.

Vision suprême

Divination de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un collyre coûtant 25 po, fait de poudre de champignon, de safran et de graisse, que le sort consume)
Durée : 1 heure

Grâce à ce sort, la créature consentante que vous touchez est capable de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie de vision parfaite, repère les portes dérobées cachées par magie et voit le plan éthéré, tout cela dans un rayon de 36 mètres.

Voir l'invisible

Divination de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de talc et un saupoudrage de poudre d'argent)
Durée : 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous voyez les créatures et les objets invisibles comme s'ils étaient bien visibles et vous pouvez aussi observer le plan éthéré. Les créatures et les objets éthérés vous apparaissent comme des silhouettes translucides et fantomatiques.

Vol

Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une rémige)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante et lui conférez la capacité de voler à une vitesse de 18 mètres pendant toute la durée du sort. Si la cible se trouve dans les airs quand le sort se termine, elle tombe, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou plus, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du 3e.

Zone de vérité

Enchantement de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique, capable de protéger contre la duplicité, sous forme d'une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Jusqu'à la fin du sort, une créature qui pénètre dans la sphère pour la première fois de son tour ou y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, elle ne peut pas mentir délibérément tant qu'elle reste dans la zone du sort. Vous savez si chaque créature présente a réussi ou raté son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort qui la limite et peut donc soigneusement éviter de répondre aux questions qui susciteraient normalement un mensonge de sa part. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses, tant qu'elle reste dans les limites de la vérité.

Annexe A : Les états

Les états modifient les capacités d'une créature de diverses manières et résultent d'un sort, d'une aptitude de classe, d'une attaque de monstre ou d'un autre effet. La plupart des états sont des gênes, comme aveuglé, mais quelques-uns représentent un avantage, comme invisible.

L'état persiste jusqu'à ce qu'il soit contré (par exemple, l'état à terre est contré par le simple fait de se relever) ou pendant une durée précisée dans la description de l'effet imposant l'état.

Si divers effets imposent un même état sur une créature, chaque exemplaire de l'état possède sa propre durée mais l'intensité des effets ne se cumule pas, une créature est soumise à un état ou ne l'est pas.

Les définitions suivantes expliquent ce qui arrive à une créature sujette à un état.

À terre

- Une créature à terre n'a plus qu'une option de déplacement : elle ne peut que ramper, à moins de se relever et de mettre ainsi un terme à son état.
- La créature est désavantagée lors de ses jets d'attaque.
- Si l'assaillant est à 1,50 mètre ou moins de la créature, il est avantagé lors de ses jets d'attaque, sinon, il est désavantagé.

Assourdi

- Une créature assourdie n'entend plus rien et rate automatiquement les tests de caractéristique liés à la perception auditive.

Aveuglé

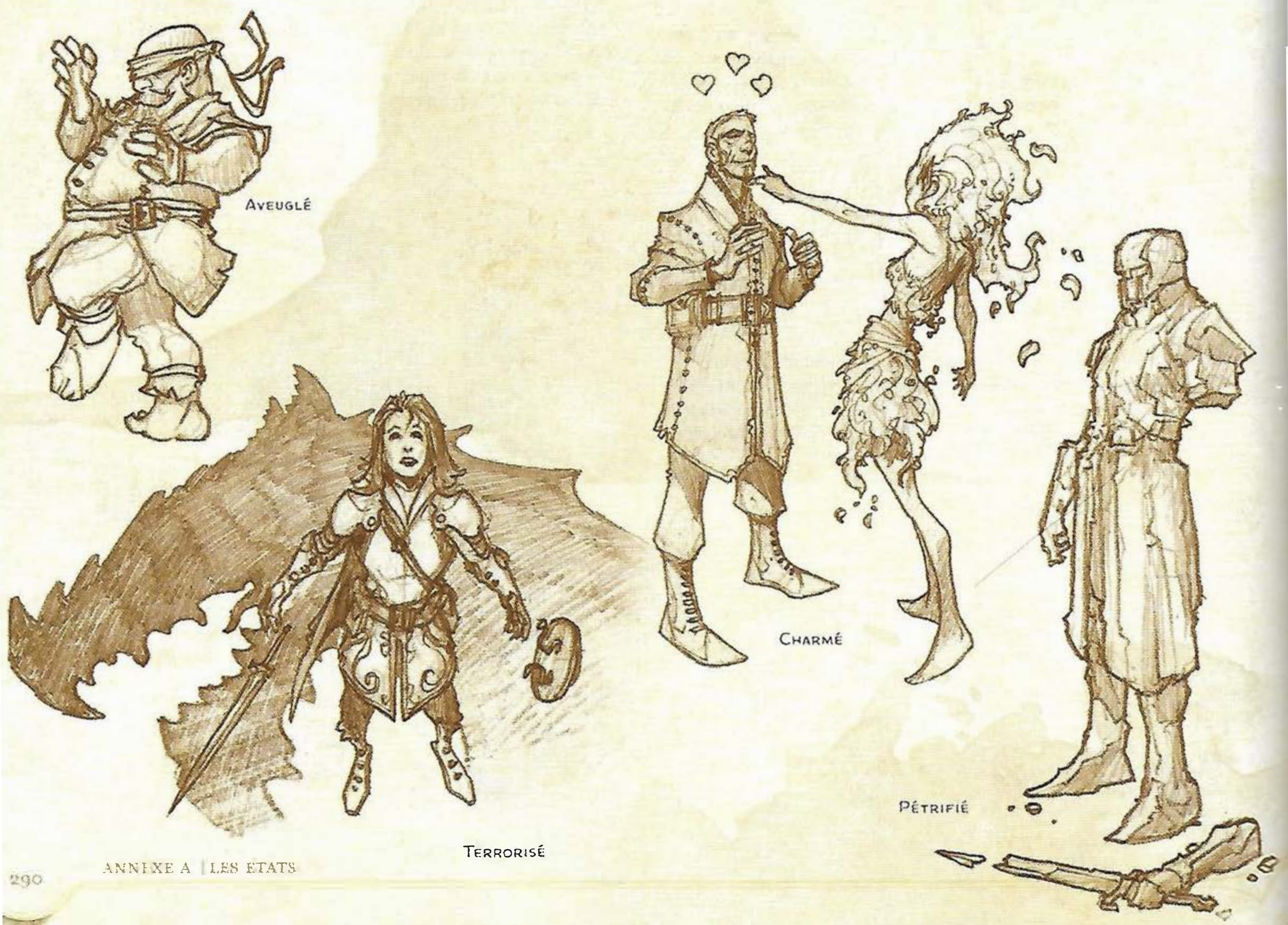
- Une créature aveuglée ne voit plus rien et rate automatiquement tout test de caractéristique faisant appel à la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantagés tandis qu'elle est désavantagée lorsqu'elle effectue les siens.

Charmé

- Une créature charmée se trouve dans l'incapacité d'attaquer celui qui l'a charmée ou de le viser avec une capacité ou un effet magique néfaste.
- Celui qui l'a charmée est avantagé lors des tests de caractéristique effectués dans le cadre d'une interaction sociale avec elle.

Empoigné

- La vitesse d'une créature empoignée passe à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse.
- Cet état se termine si l'empoigneur est neutralisé (voir cet état).
- L'état se termine également si un effet emporte la créature empoignée au-delà de l'allonge de l'empoigneur ou de l'effet d'empoignade, comme cela arrive si une créature est projetée au loin par le sort *vague tonnante*.



Empoisonné

- Une créature empoisonnée est désavantagée lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique.

Entravé

- La vitesse de la créature entravée tombe à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse.
- Les jets d'attaque visant la créature sont avantagés tandis que la créature est désavantagée lors des siens.
- La créature est désavantagée lors de ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Étourdi

- Une créature étourdie est neutralisée (voir l'état), incapable de se déplacer et parle en balbutiant.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque visant la créature sont avantagés.

Inconscient

- Une créature inconsciente est neutralisée (voir l'état), incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure.
- La créature lâche tout ce qu'elle tenait et tombe à terre.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque visant la créature sont avantagés.
- Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Invisible

- Il est impossible de voir une créature invisible à moins de recourir à la magie ou à un sens spécial. Quand il s'agit de se cacher, on considère que la créature est dans une zone de visibilité nulle. On peut détecter l'endroit où se trouve la créature grâce aux bruits qu'elle émet peut-être et aux traces qu'elle laisse éventuellement.

L'épuisement

Certaines aptitudes et certains dangers environnementaux, comme la faim et les effets à long terme des températures glaciales et étouffantes, provoquent un état particulier appelé l'épuisement. Celui-ci se divise en six niveaux. Un effet peut donner un ou plusieurs niveaux d'épuisement, comme indiqué dans la description de l'effet.

Niveau	Effet
1	Désavantage lors des tests de caractéristique
2	Vitesse réduite de moitié
3	Désavantage lors des jets d'attaque et de sauvegarde.
4	Maximum de points de vie réduit de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Décès

Si une créature déjà épuisée souffre d'un nouvel effet générant de l'épuisement, son niveau d'épuisement actuel augmente du montant indiqué dans la description de l'effet.

Une créature souffre des effets de son niveau d'épuisement actuel et de tous les effets des niveaux inférieurs. Par exemple, une créature affligée d'un épuisement de niveau 2 voit sa vitesse réduite de moitié et est désavantagée lors de ses tests de caractéristique.

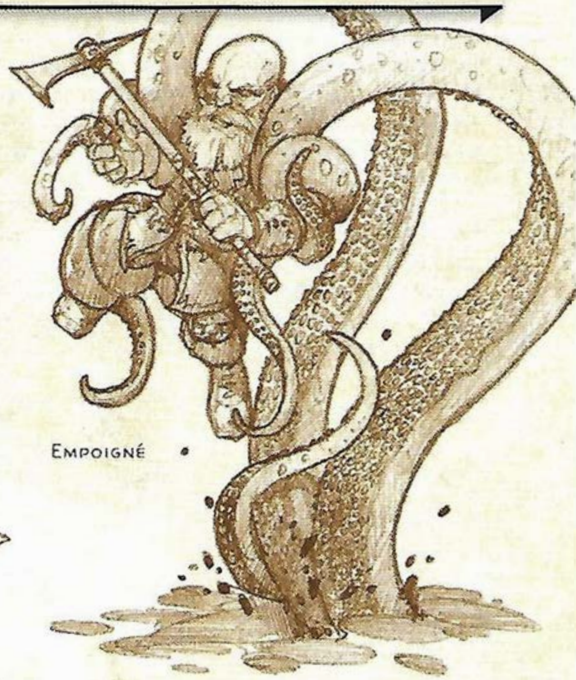
Un effet qui soigne l'épuisement réduit son niveau du montant indiqué dans sa description, tous les effets d'épuisement prennent fin si le niveau d'épuisement de la créature est réduit à moins de 1.

Une fois terminé, un long repos réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1, à condition qu'elle ait eu à boire et à manger.





Invisible



Empoigné



Assourdi

Paralysé

- Les jets d'attaques visant une créature invisible sont désavantagés tandis qu'elle est avantagée lors de ses propres jets d'attaque.

Neutralisé

- Une créature neutralisée est incapable de faire des actions ou des réactions.

Paralysé

- Une créature paralysée est neutralisée (voir l'état) et ne peut ni parler ni se déplacer.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaques visant la créature sont avantagés.
- Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Pétrifié

- Une créature pétrifiée est transformée en substance solide inanimée (généralement en pierre), de même que tous les objets non-magiques qu'elle a revêtus ou qu'elle transporte. Le poids de la créature est multiplié par dix et elle ne vieillit plus.
- La créature est neutralisée (voir l'état), ne peut plus ni parler ni se déplacer et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- Les jets d'attaques visant la créature sont avantagés.
- La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- La créature est résistante à tous les dégâts.
- La créature est immunisée contre le poison et les maladies, mais les poisons et maladies qui l'affectent déjà ne sont pas neutralisés, leurs effets sont juste suspendus.

Terrorisé

- Une créature terrorisée est désavantagée lors de ses tests de caractéristique et de ses jets d'attaque tant que la source de sa frayeur se trouve dans sa ligne de mire.
- La créature est incapable de se rapprocher de la source de sa frayeur de son plein gré.





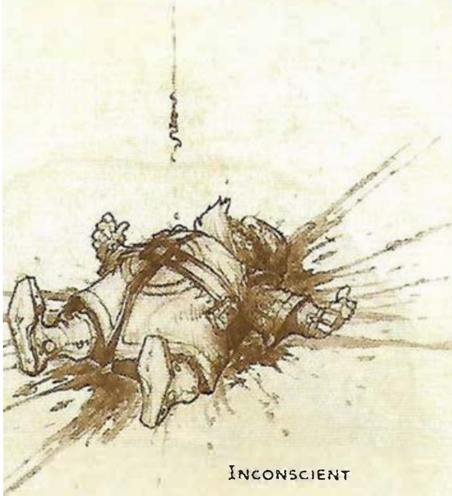
À terre



Entravé



Empoisonné



Inconscient



Étourdi

Annexe B : Les dieux du multivers

La religion joue un rôle essentiel dans la vie des habitants des mondes de D&D. Quand les dieux parcourent le monde, que les clercs canalisent leur puissance divine, que des cultes maléfiques célèbrent de sinistres sacrifices dans leurs antres souterrains et que des paladins en armure étincelante se dressent comme un phare dans les ténèbres, il est bien difficile de se montrer ambivalent envers les divinités et de nier leur existence.

Dans les mondes de D&D, beaucoup de gens vénèrent différents dieux selon le moment et la situation. Par exemple, un habitant des *Royaumes Oubliés* peut prier Sunie pour avoir un peu de chance en amour, faire une offrande à Waukyne avant de se rendre au marché et adresser des prières à Talos pour l'apaiser quand la tempête se lève. Et tout cela dans la même journée. Nombre de gens ont un dieu favori dont ils adoptent les idéaux et les enseignements. Et quelques personnes se consacrent à une unique divinité. Elles entrent alors souvent dans le clergé ou se font les championnes des idéaux de ce dieu.

C'est à votre MD de déterminer quels dieux l'on vénère dans sa campagne, le cas échéant. Dans ce panthéon, vous pouvez choisir une unique divinité que votre personnage sert, adore ou fait mine de révérer. Ou bien en choisir plusieurs qu'il prie régulièrement. Ou vous pouvez tout simplement mémoriser les dieux proposés et invoquer leur nom quand il convient. Si vous jouez un clerc ou un personnage doté de l'historique d'acolyte, choisissez quel dieu il sert ou servait et consultez les domaines suggérés pour celui-ci lorsque vous devez choisir celui de votre personnage.

Les panthéons de D&D

Chaque monde des univers de D&D a son propre panthéon divin, dont la taille varie depuis le large éventail de divinités des *Royaumes Oubliés* et de *Greyhawk* aux religions plus centralisées d'*Éberron* et de *Dragonlance*. Bon nombre de races de non-humains vénèrent les mêmes dieux sur différents mondes : Moradin, par exemple, est adoré par les nains des *Royaumes Oubliés*, de *Greyhawk* et de nombreux autres mondes.

Éberron

Le monde d'*Éberron* abrite nombre de religions mais les plus importantes sont centrées sur un panthéon appelé l'Ost souverain et son reflet maléfique, le Sinistre Sextumvirat. Les dieux de l'Ost souverain sont censés régner sur chaque aspect de la création et parler d'une voix unie tandis que le Sextumvirat se compose de divinités primitives, sanguinaires et cruelles souvent en désaccord.

Les autres religions d'*Éberron* sont bien différentes des panthéons traditionnels de D&D. L'église monothéiste de la Flamme d'argent a pour vocation d'éliminer le mal qui rôde dans le monde mais elle est corrompue de l'intérieur. La philosophie du Sang de Vol affirme que tous les mortels possèdent une étincelle de divinité et qu'il faut révérer les morts-vivants qui ont atteint cette immortalité. Divers cultes déments adorent les démons et les horreurs enfermées dans l'Ombreterre d'*Éberron* (appelée Khyber, le Dragon au-dessous). Les fidèles de la Voie lumineuse pensent que le monde se dirige vers un glorieux futur où les ombres qui obscurcissent l'univers deviendront lumière. Enfin, deux nations elfiques apparentées révèrent leurs esprits ancestraux : la Cour d'outre-mort, aux membres préservés sous forme d'esprits ou même de morts-vivants, et les Esprits du passé, les grands héros glorifiés des guerres antiques.

Greyhawk

Les dieux de *Greyhawk* sont issus d'au moins quatre panthéons différents représentant les religions des divers groupes ethniques qui ont peuplé le continent d'Oerik au fil des siècles. Leurs sphères d'influence se chevauchent donc souvent : par exemple, Pélor est le dieu flanéen du soleil tandis que Pholtus est le dieu oeridien du soleil.

Dragonlance

Les dieux du monde de Krynn se divisent en trois familles : sept dieux pour le Bien, dirigés par Paladine et Mishakal, sept pour la Neutralité sous l'égide de Giléan et sept pour le Mal sous la houlette de Takhisis et Sargonnas. Ils ont reçu bien des noms et divers degrés de vénération selon les cultures et les peuples qui se sont succédés au fil de l'histoire du monde mais ce sont les uniques dieux de ce monde et leur place a été fixée dans les étoiles sous forme de constellations.

Les Royaumes Oubliés

Les habitants des *Royaumes Oubliés* révèrent ou craignent plusieurs dizaines de divinités. Un minimum de trente dieux sont bien connus dans tous les royaumes et beaucoup plus sont vénérés dans certaines régions, par certaines tribus, par des cultes de taille réduite ou par des sectes ou temples religieux plus importants.

Divinités non-humaines

Certains dieux étroitement associés aux races non-humaines sont révérés dans différents mondes, mais pas toujours de la même manière. Les races non-humaines des *Royaumes Oubliés* et de *Greyhawk* partagent les mêmes divinités.

Ces races ont souvent des panthéons entiers. Par exemple, en plus de Moradin, les nains vénèrent sa femme, Berronar Purargent, et d'autres divinités supposées être leurs enfants et petits-enfants, comme Abbathor, Clanggedin Barbedargent, Dugmaren Brilletoge, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brillehache, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr et Vergadain. Un clan ou un royaume nain peut révérer une partie de ces dieux, leur totalité ou aucun, ou encore adorer d'autres dieux inconnus des étrangers (ou connus sous d'autres noms).

Les domaines de la vie et de la mort

Beaucoup de divinités de cette section s'occupent du domaine de la vie, en particulier quand elles sont étroitement liées à la guérison, la protection, l'éducation, les naissances ou la fertilité. Mais comme l'indique le chapitre 3, le domaine de la vie est d'une ampleur incroyable et n'importe quel clerc révérant une divinité autre que maléfique peut y accéder.

Un bon nombre d'autres divinités, en particulier les dieux maléfiques, optent pour le domaine de la mort, décrit dans le *Guide du maître*. La plupart des clercs embrassant ce domaine sont des PNJ maléfiques mais, si vous désirez vénérer un dieu de la mort, parlez-en à votre MD.

Divinités d'Éberron

L'Ost souverain	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Arawai, déesse de la fertilité	NB	Nature, vie	Gerbe de blé retenue par un ruban vert
Auréon, dieu de la loi et de la connaissance	LN	Savoir	Livre ouvert
Balinor, dieu des bêtes et de la chasse	N	Nature, vie	Paire d'andouillers
Boldrei, déesse de la communauté et du foyer	LB	Vie	Feu dans l'âtre
Dol Arrah, déesse du soleil et de l'honneur	LB	Lumière, vie	Soleil levant
Dol Dorn, dieu de la force guerrière	CB	Guerre	Épée longue sur bouclier
Kol Korran, dieu du commerce et de la richesse	N	Ruse	Pièce d'or à neuf côtés
Olladra, déesse de la chance	NB	Ruse, vie	Domino
Onatar, dieu de l'artisanat	NB	Savoir	Marteau et pinces croisés

Le Sinistre Sextumvirat	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Le Dévoreur, dieu de la colère de la nature	NM	Tempête	Ballot de cinq os aiguisés
La Furie, déesse de la colère et de la folie	NM	Guerre	Dragon ailé à tête et torse de femme
Le Geôlier, dieu de l'avidité et de la mort	NM	Mort	Pierre de dracolithe en forme de croc
Le Narquois, dieu de la violence et de la traîtrise	NM	Guerre	Cinq outils tachés de sang
L'Ombre, dieu de la magie noire	CM	Savoir	Tour en obsidienne
Le Voyageur, divinité du chaos et du changement	CN	Ruse, savoir	Quatre os entrecroisés et gravés de runes

Autres divinités d'Éberron	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
La Flamme d'argent, divinité de la protection du bien	LB	Guerre, lumière, vie	Flamme brillant sur de l'argent ou faite d'argent
Le Sang de Vol, philosophie basée sur l'immortalité et les morts-vivants	LN	Mort, vie	Crâne de dragon stylisé surmontant une pierre rouge en forme de larme
Cultes du Dragon au-dessous, divinités de la folie	NM	Ruse	Divers
La Voie lumineuse, philosophie basée sur la lumière et l'amélioration de soi	LN	Lumière, vie	Cristal luisant
La Cour d'outre-mort, ancêtres elfiques	NB	Savoir, vie	Divers
Les Esprits du passé, ancêtres elfiques	CB	Guerre	Divers

Divinités de Greyhawk

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Béorie, déesse de la nature	N	Nature	Disque vert
Boccob, dieu de la magie	N	Savoir	Œil dans un pentagramme
Célestian, dieu des étoiles et des vagabonds	N	Savoir	Sept étoiles formant un arc au sein d'un cercle
Elhonna, déesse des bois	NB	Nature, Vie	Corne de licorne
Erythnul, dieu de la jalousie et du massacre	CM	Guerre	Goutte de sang
Fharlanghn, dieu des horizons et du voyage	NB	Ruse, savoir	Cercle que traverse une ligne d'horizon courbe
Héronéus, dieu de la chevalerie et du courage	LB	Guerre	Éclair
Hextor, dieu de la guerre et de la discorde	LM	Guerre	Poignée de six flèches pointes vers le bas
Kord, dieu de l'athlétisme et du sport	CB	Guerre, tempête	Quatre lances et quatre masses partant d'un même point central
Incabulos, dieu des épidémies et de la famine	NM	Mort	Œil reptilien dans un losange horizontal
Istus, déesse du destin	N	Savoir	Fuseau à tisser d'où partent trois fils
Iuz, dieu de la souffrance et de l'oppression	CM	Mort	Crâne humain ricanant
Nérull, dieu de la mort	NM	Mort	Crâne avec une faucille ou une faux
Obad-Haï, dieu de la nature	N	Nature	Feuille et gland de chêne
Olidammara, dieu des festivités	CN	Ruse	Masque rieur
Pélor, dieu du soleil et de la guérison	NB	Lumière, vie	Soleil
Pholtus, dieu de la lumière et de la loi	LB	Lumière	Soleil d'argent ou pleine lune en partie éclipsée par un croissant de lune plus mince
Ralishaz, dieu de la malchance et de la folie	CN	Ruse	Trois bâtonnets de divination en os
Rao, dieu de la paix et de la raison	LB	Savoir	Cœur blanc
St Cuthbert, dieu du bon sens et du zèle	LN	Savoir	Cercle au centre d'un faisceau de lignes
Tharizdun, dieu des ténèbres éternelles	CM	Ruse	Sombre spirale ou ziggourat inversée
Trithéréon, dieu de la liberté et des représailles	CB	Guerre	Triskèle
Ulaa, déesse des collines et des montagnes	LB	Guerre, vie	Montagne avec un cercle en son coeur
Vecna, dieu des secrets maléfiques	NM	Savoir	Main avec un œil sur la paume
Wy-Djaz, déesse de la magie et de la mort	LN	Mort, savoir	Crâne rouge devant une boule de feu

Divinités de Dragonlance

Divinités du Bien	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Paladine, dieu des dirigeants et des gardiens	LB	Guerre	Triangle argenté
Branchala, dieu de la musique	NB	Lumière	Harpe de barde
Habbakuk, dieu de la vie animale et de la mer	NB	Nature, tempête	Oiseau bleu
Kiri-Jolith, dieu de l'honneur et de la guerre	LB	Guerre	Cornes de bison
Majere, dieu de la méditation et de l'ordre	LB	Savoir	Araignée de cuivre
Mishakal, déesse de la guérison	LB	Savoir, vie	Signe infini bleu
Solinari, dieu de la magie bienveillante	LB	Pas de clercs	Cercle blanc ou sphère blanche

Divinités de la Neutralité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Giléan, dieu de la connaissance	N	Savoir	Livre ouvert
Chislev, déesse de la nature	N	Nature	Plume
Réorx, dieu de l'artisanat	N	Savoir	Marteau de forgeron
Shinare, déesse de la richesse et du commerce	N	Ruse, savoir	Aile de griffon
Sirrion, dieu du feu et du changement	N	Nature	Feu multicolore
Zivilyn, dieu de la sagesse	N	Savoir	Grand arbre vert ou doré
Lunitari, déesse de la magie neutre	N	Pas de clercs	Cercle ou sphère rouge

Divinités du Mal	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Takhisis, déesse de la nuit et de la haine	LM	Mort	Croissant noir
Chemosh, dieu des morts-vivants	LM	Mort	Crâne jaune
Hiddukel, dieu des mensonges et de l'avidité	CM	Ruse	Balance de marchand cassée
Morgion, dieu de la maladie et des secrets	NM	Mort	Capuche sous laquelle brillent deux yeux rouges
Sargonnas, dieu de la vengeance et du feu	LM	Guerre	Condor rouge stylisé
Zeboim, déesse de la mer et des tempêtes	CM	Tempête	Carapace de tortue
Nuitari, dieu de la magie maléfique	LM	Pas de clercs	Cercle noir ou sphère noire

Divinités des Royaumes Oubliés

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Aurile, déesse de l'hiver	NM	Nature, tempête	Flocon de neige à six branches
Azouth, dieu des magiciens	LN	Savoir	Main gauche indiquant le haut et nimbée de flammes
Baine, dieu de la tyrannie	LM	Guerre	Main droite noire à la verticale, doigts et pouce collés
Beshaba, déesse de la malchance	CM	Ruse	Andouillers noirs
Bhaal, dieu du meurtre	NM	Mort	Crâne entouré d'un anneau de gouttes de sang
Chauntéa, déesse de l'agriculture	NB	Vie	Gerbe de céréales ou rose en fleur devant des céréales
Cyric, dieu du mensonge	CM	Ruse	Crâne blanc privé de mâchoire inférieure sur soleil noir ou violet
Dénéïr, dieu de l'écriture	NB	Savoir	Chandelle allumée au-dessus d'un œil ouvert
Eldath, déesse de la paix	NB	Nature, vie	Chute d'eau se jetant dans une mare immobile
Gond, dieu de l'artisanat	N	Savoir	Roue dentelée à quatre rayons
Heaume, dieu de la protection	LN	Lumière, vie	Œil ouvert devant un gantelet gauche à la verticale





Ilmater, dieu de la capacité à tout endurer	LB	Vie	Mains liées aux poignets par une corde rouge
Kélemvor, dieu des morts	LN	Mort	Main squelettique à la verticale tenant une balance aux plateaux en équilibre
Lathandre, dieu de la naissance et du renouveau	NB	Lumière, vie	Route se perdant dans un lever de soleil
Leira, déesse de l'illusion	CN	Ruse	Triangle pointé vers le bas contenant une volute de brume
Lliira, déesse de la joie	CB	Vie	Trois étoiles à six branches formant un triangle
Loviatar, déesse de la souffrance	LM	Mort	Fléau barbelé à neuf têtes
Malar, dieu de la chasse	CM	Nature	Patte griffue
Mask, dieu des voleurs	CN	Ruse	Masque noir
Mailikki, déesse des forêts	NB	Nature	Tête de licorne
Milil, dieu de la poésie et des chants	NB	Lumière	Harpe à cinq cordes faite de feuilles
Myrkul, dieu de la mort	NM	Mort	Crâne humain blanc
Mystra, déesse de la magie	NB	Savoir	Sept étoiles en cercle ou neuf étoiles entourant une brume rouge ou une unique étoile
Oghma, dieu de la connaissance	N	Savoir	Parchemin vierge
Savras, dieu de la divination et du destin	LN	Savoir	Boule de cristal contenant de nombreux types d'yeux
Séluné, déesse de la lune	CB	Savoir, vie	Deux yeux entourés de sept étoiles
Shar, déesse des ténèbres et de la perte	NM	Mort, ruse	Disque noir entouré d'un liseré
Silvanus, dieu de la nature sauvage	N	Nature	Feuille de chêne
Sunie, déesse de l'amour et de la beauté	CB	Lumière, vie	Visage d'une belle jeune femme rousse
Talona, déesse de la maladie et du poison	CM	Mort	Trois larmes disposées en triangle
Talos, dieu des tempêtes	CM	Tempête	Trois éclairs partant d'un même point
Tempus, dieu de la guerre	N	Guerre	Épée enflammée à la verticale
Torm, dieu du courage et du sacrifice de soi	LB	Guerre	Gantelet droit blanc
Tymora, déesse de la chance	CB	Ruse	Pièce à plat
Tyr, dieu de la justice	LB	Guerre	Balance aux plateaux en équilibre posée sur un marteau de guerre
Umberlie, déesse des mers	CM	Tempête	Une vague à deux crêtes retombant sur la droite et la gauche
Waukyne, déesse du commerce	N	Ruse, savoir	Pièce à la verticale avec le profil de Waukyne tourné vers la gauche

Divinités non-humaines

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Bahamut, dieu des dragons du Bien	LB	Guerre, vie	Tête de dragon de profil
Blibdoolpoolp, déesse kuo-toa	NM	Mort	Tête de langouste ou perle noire
Corellon Laréthian, divinité elfique de l'art et de la magie	CB	Lumière	Quartier de lune ou étoile
Sashelas des Profondeurs, dieu elfique de la mer	CB	Nature, tempête	Dauphin
Éadro, divinité homme-poisson de la mer	N	Nature, tempête	Spirale
Garl Brilledor, dieu gnome de la supercherie et des stratagèmes	LB	Ruse	Pépite d'or
Grolantor, dieu géant de collines de la guerre	CM	Guerre	Gourdin de bois
Gruumsh, dieu orc des tempêtes et de la guerre	CM	Guerre, tempête	Œil ouvert
Hruggek, dieu gobelours de la violence	CM	Guerre	Morgenstern
Kurtulmak, dieu kobold de la guerre et de l'extraction minière	LM	Guerre	Crâne de gnome
Laogzed, dieu troglodyte de la faim	CM	Mort	Image du dieu lézard/crapaud
Lolth, déesse drow des araignées	CM	Ruse	Araignée
Maglubiyet, dieu gobelinoïde de la guerre	LM	Guerre	Hache ensanglantée
Moradin, dieu nain de la création	LB	Savoir	Marteau et enclume
Rillifane Rallathil, dieu elfe sylvestre de la nature	CB	Nature	Chêne
Sehanine Archelune, déesse elfique de la lune	CB	Savoir	Croissant de lune
Sekolah, dieu sahuagin de la chasse	LM	Nature, tempête	Requin
Semuanya, divinité homme-lézard de la survie	N	Vie	Œuf
Skerrit, dieu des centaures et des satyres de la nature	N	Nature	Chêne poussant depuis un gland
Skoraeus Os-de-Pierre, dieu des géants de pierre et de l'art	N	Savoir	Stalactite
Surtur, dieu des géants du feu et de l'artisanat	LM	Guerre, savoir	Épée enflammée
Thrym, dieu des géants du froid et de la force	CM	Guerre	Hache blanche à double tranchant
Tiamat, déesse des dragons du Mal	LM	Ruse	Tête de dragon avec cinq marques de griffe
Yondalla, déesse halfeline de la fertilité et de la protection	LB	Vie	Bouclier





Les panthéons historiques et fantastiques

Les panthéons celtique, égyptien, grec et nordique sont des interprétations fantastiques des religions historiques de l'aube de notre monde. Ils présentent des divinités parfaitement adaptées à D&D, séparées de leur contexte historique dans le monde réel et réunies dans des panthéons servant les besoins du jeu.

Le panthéon celtique

On dit que chaque âme recèle une fibre sauvage, qui vibre à l'appel d'une chouette la nuit, à l'écoute du vent dans la pinède, à la vue du rouge inattendu d'une branche de houx dans un chêne. C'est là que résident les dieux celtiques. Ils sont nés de la source et du ruisseau, tirent leur puissance du chêne et de la beauté des bois et des landes. Ces dieux sont apparus lorsque le premier forestier a osé mettre un nom sur le visage deviné dans l'écorce d'un arbre et sur la voix perçue dans le babil d'un ruisseau.

Les dieux celtiques ont autant de druides que de clercs à leur service car ils sont très proches des forces de la nature que les druides révèrent tant.

Le panthéon égyptien

Ces dieux forment une jeune dynastie au sein d'une antique famille divine, héritiers chargés de régner sur le cosmos et de veiller au maintien du principe divin de Ma'at, l'ordre fondamental de la vérité, la justice, la loi et l'ordre, qui définit la place logique et méritée des dieux, des pharaons mortels et des hommes et femmes ordinaires au sein de l'univers.

Le panthéon égyptien est assez inhabituel en ce qu'il a trois dieux responsables de la mort, tous dotés d'un alignement différent. Anubis est le dieu Loyal Neutre de l'après-vie, celui qui juge les âmes des morts. Set est le dieu Chaotique Mauvais du meurtre et peut-être est-ce pour le meurtre de son frère, Osiris, qu'il est le plus connu. Enfin, Nephtys est la déesse Chaotique Bonne du deuil. Ainsi, même si la plupart des clercs du domaine de la mort (voir le *Guide du maître*) sont des personnages maléfiques, ce n'est pas le cas des clercs au service d'Anubis ou de Nephtys.

Le panthéon grec

Les dieux de l'Olympe font connaître leur présence dans le doux clapotis des vagues sur le rivage et le fracas du tonnerre sur les pics enveloppés de nuées d'orage. Les bois grouillants

de sangliers et les collines arides couvertes d'oliviers portent les traces de leur passage. Leur présence résonne dans chaque aspect de la nature et ils se sont aussi taillés une place dans le cœur des humains.

Le panthéon nordique

Là où le paysage plonge depuis les collines enneigées vers les fjords glacés, là où les drakkars sont tirés sur la plage, là où les glaciers avancent et reculent à chaque automne et chaque printemps... là se trouve la terre des vikings, le foyer du panthéon nordique. Il y règne un climat brutal qui engendre un mode de vie brutal. Pour survivre, les guerriers de ces contrées ont dû s'adapter aux rudes conditions climatiques mais ils ne se sont pas laissés pervertir par les besoins de leur environnement. Étant donné qu'ils sont contraints de recourir aux pillages pour se nourrir et s'enrichir, il est même étonnant qu'ils aient si bien tournés. Les pouvoirs de leurs dieux reflètent leur besoin d'un dirigeant fort et d'actions décisives et ils voient leurs divinités dans chaque méandre d'une rivière, les entendent dans le fracas du tonnerre et le grondement des glaciers et les sentent dans la fumée d'une maison de bois en feu.

Le panthéon nordique comprend deux grandes familles, les ases (les divinités de la guerre et du destin) et les vanes (les dieux de la fertilité et de la prospérité). Ces familles étaient autrefois ennemies mais elles sont devenues de proches alliées dans leur combat contre leurs ennemis commun, les géants (y compris les dieux Surtur et Thrym). Comme les dieux de *Greyhawk*, les divinités qui ne sont pas issues de la même famille voient parfois leurs sphères d'influence se chevaucher : Freyr (des vanes) et Odur (des ases) sont par exemple tous deux associés au soleil.

Les divinités celtiques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Dagda, dieu du climat et des récoltes	CB	Nature, ruse	Chaudron bouillonnant ou bouclier
Arawn, dieu de la vie et de la mort	NM	Mort, vie	Étoile noire sur fond gris
Bélénos, dieu du soleil, de la lumière et de la chaleur	NB	Lumière	Disque solaire et pierres dressées
Brigit, déesse des rivières et du bétail	NB	Vie	Passerelle
Diancecht, dieu de la médecine et de la guérison	LB	Vie	Branches de chêne et de houx croisées
Dunatis, dieu des montagnes et des pics	N	Nature	Pic montagneux coiffé d'un soleil rouge
Goibhniu, dieu des forgerons et de la guérison	NB	Savoir, vie	Maillet géant sur une épée
Lugh, dieu des arts, du voyage et du commerce	CN	Savoir, vie	Paire de mains aux longs doigts
Manannan mac Lir, dieu des océans et des créatures marines	LN	Nature, Tempête	Vague blanche sur fond vert
Math Mathonwy, dieu de la magie	NM	Savoir	Bâton
Morrigan, déesse des batailles	CM	Guerre	Deux lances croisées
Nuada, dieu de la guerre et des guerriers	N	Guerre	Main d'argent sur fond noir
Oghma, dieu des discours et des écrits	NG	Savoir	Parchemin déplié
Silvanus, dieu de la nature et des forêts	N	Nature	Chêne en été

Les divinités égyptiennes

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Rê-Horakhty, dieu du soleil, dirigeant des dieux	LB	Lumière, vie	Disque solaire encerclé par un serpent
Anubis, dieu du jugement et de la mort	LN	Mort	Chacal noir
Apophis, dieu du mal, du feu et des serpents	NM	Ruse	Serpent enflammé
Bastet, déesse des chats et de la vengeance	CB	Guerre	Chat
Bès, dieu de la chance et de la musique	CN	Ruse	Image d'un dieu difforme
Hathor, déesse de l'amour, de la musique et de la maternité	NB	Lumière, vie	Tête de vache cornue avec un disque lunaire
Imhotep, dieu de l'artisanat et de la médecine	NB	Savoir	Pyramide à degrés
Isis, déesse de la fertilité et de la magie	NB	Savoir, vie	Ankh et étoile
Nepthys, déesse de la mort et du deuil	CB	Mort	Cornes autour d'un disque lunaire
Osiris, dieu de la nature et du monde souterrain	LB	Nature, vie	Crosse et fléau
Ptah, dieu de l'artisanat, du savoir et des secrets	LN	Savoir	Taureau
Set, dieu des ténèbres et des tempêtes de sable	CM	Mort, ruse, tempête	Cobra enroulé
Sobek, dieu de l'eau et des crocodiles	LM	Nature, tempête	Tête de crocodile cornue avec des plumes
Thoth, dieu du savoir et de la sagesse	N	Savoir	Ibis

Les divinités grecques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Zeus, dieu du ciel et seigneur des dieux	N	Tempête	Poing serrant des éclairs
Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté	CB	Lumière	Coquillage
Apollon, dieu de la lumière, de la musique et de la guérison	CB	Lumière, savoir, vie	Lyre
Arès, dieu de la guerre et des luttes	CM	Guerre	Lance
Artémis, déesse de la chasse et de la naissance	NB	Nature, vie	Arc et flèche sur un disque lunaire
Athéna, déesse de la sagesse et de la civilisation	LB	Guerre, savoir	Hibou
Déméter, déesse de l'agriculture	NB	Vie	Tête de jument
Dionysos, dieu de l'allégresse et du vin	CN	Vie	Thyrse (bâton couronné d'une pomme de pin)
Hadès, dieu du monde souterrain	LM	Mort	Bélier noir
Hécate, déesse de la magie et de la lune	CM	Ruse, savoir	Lune couchante
Héphaïstos, dieu de la forge et de l'artisanat	NB	Savoir	Marteau et enclume
Héra, déesse du mariage et des intrigues	CN	Ruse	Éventail en plumes de paon
Hercule, dieu de la force et de l'aventure	CB	Guerre, tempête	Tête de lion
Hermès, dieu des voyages et du commerce	CB	Ruse	Caducée (bâton ailé avec des serpents)
Hestia, déesse du foyer et de la famille	NB	Vie	Foyer
Niké, déesse de la victoire	LN	Guerre	Femme ailée
Pan, dieu de la nature	CN	Nature	Syrinx (flûte de pan)
Poséidon, dieu de la mer et des séismes	CN	Tempête	Trident
Tyché, déesse de la bonne fortune	N	Ruse	Pentagramme rouge

Les divinités nordiques

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Odin, dieu du savoir et de la guerre	NB	Guerre, savoir	Œil bleu attentif
Ægir, dieu de la mer et des tempêtes	NM	Tempête	Vagues agitées
Baldr, dieu de la beauté et de la poésie	NB	Lumière, vie	Calice en argent incrusté de gemmes
Forseti, dieu de la justice et de la loi	N	Lumière	Tête d'homme barbu
Freyr, dieu de la fertilité et du soleil	NB	Lumière, vie	Épée à deux mains d'un bleu glacé
Freyja, déesse de la fertilité et de l'amour	NB	Vie	Faucon
Frigg, déesse de la naissance et de la fertilité	N	Lumière, vie	Chat
Heimdall, dieu de la vigilance et de la loyauté	LB	Guerre, lumière	Corne de brume
Hel, déesse du monde souterrain	NM	Mort	Visage de femme pourrissant d'un côté
Hermód, déesse de la chance	CN	Ruse	Parchemin ailé
Loki, dieu des voleurs et de la duperie	CM	Ruse	Flamme
Njörd, dieu de la mer et du vent	NB	Nature, tempête	Pièce d'or
Ód, dieu de la lumière et du soleil	CB	Lumière	Disque solaire
Sif, déesse de la guerre	CB	Guerre	Épée levée
Skadi, dieu de la terre et des montagnes	N	Nature	Pic montagneux
Surt, dieu des géants du feu et de la guerre	LM	Guerre	Épée enflammée
Thor, dieu des tempêtes et du tonnerre	CB	Guerre, tempête	Marteau
Thrym, dieu des étendues glacées et des géants du froid	CM	Guerre	Hache d'arme à double tranchant blanche
Týr, dieu du courage et de la stratégie	LN	Guerre, savoir	Épée
Ull, dieu de la chasse et de l'hiver	CN	Nature	Arc long

Annexe C : Les plans d'existence

Le cosmos de D&D recèle une multitude de mondes, ainsi qu'une myriade de dimensions alternatives : des **plans d'existence**. Ils englobent tous les mondes où un MD peut mener une aventure, le tout compris dans le royaume relativement ordinaire que l'on nomme le plan matériel. Au-delà de ce plan, on trouve des domaines faits de matière et d'énergie brutes, des royaumes de pensées et d'esprits purs, demeures des anges et des démons, et domaine des dieux.

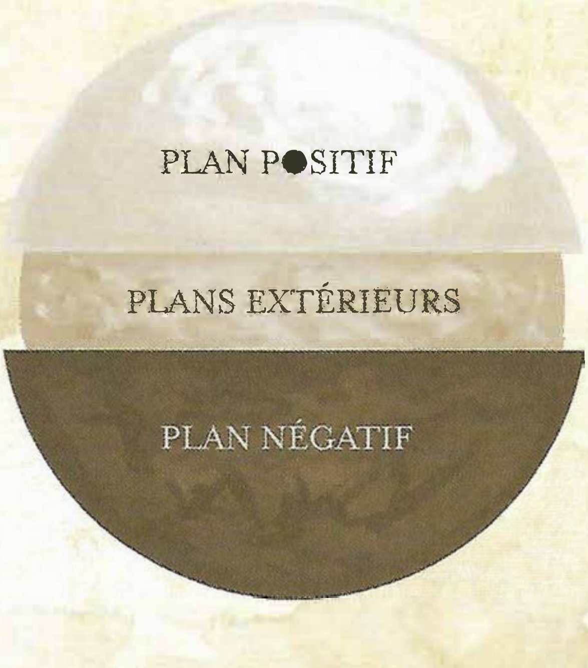
Beaucoup de sorts et d'objets magiques tirent leur énergie de ces plans, invoquent les créatures qui y résident, permettent de communiquer avec elles et aident même les aventuriers à s'y rendre. Alors que votre personnage gagne en niveaux et en puissance, vous pourrez peut-être tenter de libérer un ami prisonnier des atroces entrailles des Abysses ou vider une chope avec les géants amicaux d'Ysgard. Ou encore parcourir des rues de feu solide ou prouver votre valeur sur des champs de bataille où les morts ressuscitent à chaque lever de soleil.

Le plan matériel

Le plan matériel, c'est le point central où les forces philosophiques et élémentaires qui définissent les autres plans se rencontrent, au beau milieu du désordre que forment la vie mortelle et la matière ordinaire. Tous les mondes de D&D existent sur le plan matériel, ce qui fait de lui le point de départ de la plupart des campagnes et des aventures. Le reste du multivers est défini en fonction de lui.

Les mondes du plan matériel sont d'une diversité infinie car ils reflètent l'imagination et la créativité des MD qui s'en servent de décor pour leurs parties, mais aussi celle des joueurs car leurs héros évoluent en son sein. On y trouve des planètes désertiques ravagées par la magie et des mondes océaniques ponctués d'îles, des planètes où la magie se mêle à une technologie avancée et d'autres piégées dans un éternel Âge de pierre, des mondes où vivent les dieux et d'autres qu'ils ont complètement abandonnés.

Les mondes les plus connus du multivers sont ceux qui ont servi de décor pour les campagnes officielles de D&D, comme *Greyhawk*, *Blackmoor*, *Dragonlance*, les *Royaumes Oubliés*, *Mystara*, *Birthright*, *Dark Sun* et *Éberron*, entre autres. Chacun de ces mondes possède ses propres aventuriers et ses propres scélérats, ses ruines et ses artefacts oubliés, ses donjons et ses dragons. Mais si votre campagne se déroule sur l'un de ces mondes, il appartient à votre MD et vous pouvez le considérer comme l'une des milliers de versions parallèles de ce monde qui peut donc différer fortement de la version publiée.



Les échos du matériel

Le plan matériel est un lieu riche en magie et cette magie se reflète dans les deux plans qui partagent sa place au centre du multivers. La Féerie sauvage et l'Obscur sont des dimensions parallèles qui occupent le même espace cosmique, on les appelle donc souvent des plans échos ou miroir du plan matériel. Les mondes et les paysages de ces plans reflètent le monde naturel du plan matériel mais le déforment chacun à leur manière : il y a plus de magie et de merveilleux dans la Féerie sauvage tandis que l'Obscur est une version déformée privée de couleurs. Là où un volcan se dresse sur le plan matériel, la Féerie sauvage présente une montagne couronnée de cristaux aussi grands que des tours et luisant d'un feu intérieur tandis qu'un escarpement déchiqueté en forme de crâne s'élève dans l'Obscur.

La **Féerie sauvage**, aussi appelée plan féerique, est une terre faite de merveilles et d'une douce lumière, foyer de gens de petite taille animée d'immenses ambitions, un lieu de musique et de mort. C'est le royaume du crépuscule éternel où des lanternes se balancent paresseusement dans la brise légère tandis que d'énormes vers luisants bourdonnent dans les bosquets et les champs. Le ciel est aux couleurs du soleil couchant, ou peut-être du soleil levant. Pourtant, en réalité, le soleil ne se couche ni ne se lève jamais, il reste immobile et bas sur l'horizon. Loin des zones peuplées où règne la Cour féerique blanche, la nature devient un fouillis de buissons aux crocs acérés et de marécages sirupeux, le terrain de chasse idéal pour les fées noires. Les créatures féeriques, comme celles invoquées à l'aide du sort *invoquer des êtres des bois* et autres sorts similaires, proviennent de la Féerie sauvage.

Les plans positif et négatif

Le **plan positif** forme une sorte de dôme au-dessus des autres plans. C'est la source de l'énergie radiante et de la force vive qui imprègne tous les êtres vivants, du plus chétif au plus splendide. Son sombre reflet, le **plan négatif**, constitue la source de l'énergie nécrotique qui détruit les vivants et anime les morts-vivants.

L'**Obscur**, aussi appelé plan de l'ombre, est une dimension à la lumière diffuse, un monde en noir et blanc d'où l'on a drainé toute couleur. C'est le foyer de ténèbres toxiques qui détestent la lumière, un endroit où le ciel est une voûte noire sans lune ni étoiles.

Au-delà du plan matériel

Au-delà du plan matériel, les divers plans d'existence sont faits de mythes et de mystères. Ce ne sont pas seulement des mondes différents, ils présentent des qualités d'existence complètement étrangères et sont formés et gouvernés par des principes élémentaires et spirituels abstraits pour notre monde ordinaire.

Le voyage planaire

Quand des aventuriers se rendent dans un autre plan d'existence, ils entament un voyage légendaire et franchissent des seuils d'existence pour gagner une destination mythique où ils tenteront d'accomplir leur quête. Ce sont de tels périples que naissent les légendes. Braver le royaume des morts, chercher les serviteurs célestes d'une divinité, négocier avec un éfrit dans sa propre ville... voilà le sujet de chansons et d'histoires qui survivront au passage des ans.

Il y a deux manières de se rendre au-delà des frontières du plan matériel : en lançant un sort ou en franchissant un portail planaire.

Les sorts. Certains sorts donnent un accès direct ou indirect à d'autres plans d'existence. *Changement de plan* et *portail* peuvent transporter les aventuriers directement sur un autre plan d'existence. *Forme éthérée* leur permet de se rendre sur le plan éthéré et, de là, de gagner l'un des plans adjacents, comme l'Obscur, la Féerie sauvage ou les plans élémentaires. La *projection astrale* leur permet de se projeter sur le plan astral et de gagner ensuite les plans extérieurs.

Les portails. Un portail est un terme générique désignant un lien interplanaire stationnaire liant un point spécifique d'un plan à un point spécifique d'un autre plan. Certains portails ressemblent à des portes, une fenêtre vitrée ou un passage embrumé. Il suffit de les traverser pour changer de plan. D'autres portails sont des emplacements, comme un cercle de pierre dressées, une immense tour, un navire ou même une ville entière, qui existent sur plusieurs plans à la fois ou passent de l'un à l'autre. Certains sont des vortex, généralement liés à un lieu similaire sur un plan élémentaire, comme le cœur d'un volcan (menant au plan du feu) ou les profondeurs d'un océan (débouchant sur le plan de l'eau).

Les plans transitifs

Le plan astral et le plan éthéré sont appelés des plans transitifs. Ce sont des royaumes dépourvus de caractéristiques particulières qui servent principalement de point de passage entre deux plans. Un personnage peut s'y rendre grâce à un sort comme *forme éthérée* ou *projection astrale* et les traverser pour gagner les plans situés au-delà.

Le **plan éthéré** est une dimension plongée dans la brume que l'on décrit parfois comme un immense océan. Ses rives, appelées la Frontière éthérée, chevauchent le plan matériel et les plans intérieurs, ainsi, chaque région de ces plans possède un équivalent dans le plan éthéré. Certaines créatures sont capables de discerner la Frontière éthérée, les sorts *voir l'invisible* et *vision suprême* confèrent aussi cette capacité. Certains effets magiques débordent aussi depuis le plan matériel sur la Frontière éthérée, en particulier les effets basés sur la force, comme *cage de force* ou *mur de force*. L'intérieur du plan, les Profondeurs éthérées, est une région faite de brumes tournoyantes et de brouillards colorés.

Le **plan astral** est le royaume de la pensée et des rêves. Là, les visiteurs se déplacent sous forme d'âmes désincarnées pour atteindre les contrées divines ou démoniaques. C'est une mer argentée infinie, partout semblable que l'on regarde vers le haut ou vers le bas, où des volutes tournoyantes blanches et grises évoluent au milieu de poussières lumineuses ressemblant à des étoiles lointaines. Des tourbillons de couleurs scintillent au milieu de tout cela comme autant de pièces de monnaie que l'on vient de lancer. On trouve parfois des éclats de matière solide mais la majeure partie du plan astral est un domaine ouvert s'étendant à l'infini.

Les plans intérieurs

Les plans intérieurs entourent et enveloppent le plan matériel et ses échos, formant la substance élémentaire brute dont tous les mondes sont constitués. Les quatre **plans élémentaires**, l'air, la terre, le feu et l'eau, forment un anneau autour du plan matériel et sont suspendus au sein du **Chaos élémentaire** bouillonnant.

Au niveau de leur lisière intérieure, là où ils sont au plus près du plan matériel (dans un sens conceptuel, à défaut de géographique), les quatre plans élémentaires ressemblent à un monde du plan matériel et les quatre éléments se mélangent comme sur le plan matériel, formant la terre, la mer et le ciel. Plus loin du plan matériel en revanche, les plans élémentaires deviennent aussi étrangers qu'hostiles. Là, les éléments se présentent sous leur forme la plus pure : de vastes étendues de terre massive, de feu rugissant, d'eau cristalline ou d'air pur. Ces régions sont peu connues, ainsi, quand quelqu'un parle du plan du feu, il parle généralement de la région frontalière. À la frontière opposée au plan matériel, les éléments purs se dissolvent et fusionnent entre eux, dans un tumulte éternel d'énergies antagonistes et de substance en collisions : le Chaos élémentaire.

Les plans extérieurs

Si les plans intérieurs se composent de la matière et de l'énergie brutes qui forment le multivers, ce sont les plans extérieurs qui apportent direction, réflexion et objectif à cette construction. C'est pourquoi nombre de sages parlent des plans extérieurs comme des plans divins, des plans spirituels ou des plans sacrés, car les plans extérieurs sont surtout connus pour être le foyer des divinités.

Quand on parle de quelque chose en rapport avec le divin, le langage utilisé est toujours hautement métaphorique. Leurs foyers ne sont donc pas des « lieux » à proprement parler, au contraire, ils viennent renforcer l'idée que les plans extérieurs sont des royaumes de pensée et d'esprit. Comme pour les plans élémentaires, on peut imaginer que la partie perceptible des plans extérieurs n'est qu'une sorte de région frontalière et que d'immenses zones spirituelles s'étendent derrière, bien au-delà de ce que peuvent nous laisser appréhender nos expériences sensorielles ordinaires.

Mais même dans les régions perceptibles, les apparences peuvent être trompeuses. Au premier abord, nombre de plans extérieurs semblent accueillants et familiers aux créatures du plan matériel mais le paysage change au gré des caprices des puissantes forces qui y résident. Les désirs de ces êtres peuvent entièrement remodeler un plan, effaçant toute existence et en reconstruisant de nouvelles qui correspondent mieux à leurs besoins.

Sur les plans extérieurs, la distance est un concept vide de sens. Les régions perceptibles semblent souvent réduites

mais peuvent aussi sembler s'étendre à l'infini. On peut avoir l'impression de pouvoir faire le tour des Neuf Enfers, de la première strate à la neuvième, en une seule journée... si c'est là ce que les Enfers désirent. Et il se peut tout aussi bien que les voyageurs doivent marcher pendant de longues et épuisantes semaines pour traverser une seule strate.

Les plans extérieurs les plus connus sont un groupe de seize plans correspondant aux huit alignements (la neutralité exclue) et aux zones de transition entre eux.

Les plans extérieurs

Plan extérieur	Alignement
Les Sept Paradis du mont Céleste	LB
Les Paradis jumeaux de la Bytopie	NB, LB
Les Champs bénis de l'Élysée	NB
Les Terres des bêtes	NB, CB
Les Clairières olympiennes de l'Arborée	CB
Les Domaines des héros d'Ysgard	CN, CB
Le Chaos changeant des Limbes	CN
Les Profondeurs venteuses du Pandémonium	CN, CM
Les Strates infinies des Abysses	CM
Les Profondeurs tartariennes de Carcère	NM, CM
Les Étendues grises et désolées d'Hadès	NM
La Morne Éternité de la Géhenne	NM, LM
Les Neuf Enfers (de Baator)	LM
Le Champ de bataille infini d'Achéron	LN, LM
Le Nirvana mécanique de Méchanus	LN
Les Royaumes pacifiques d'Arcadie	LN, LB

Les plans intégrant un élément bienveillant dans leur nature sont appelés les **plans supérieurs**. C'est là que vivent les créatures telles que les anges et les pégases. Les plans incorporant des éléments maléfiques sont appelés les **plans inférieurs** et abritent les fiélons comme les diables et les démons. L'alignement constitue l'essence d'un plan. Si un personnage se trouve sur un plan dont l'alignement diffère du sien, il éprouve un profond sentiment de malaise. Quand une créature Bonne se rend en Élysée, (un plan supérieur Neutre Bon), elle se sent en harmonie avec le plan alors qu'une créature Mauvaise s'y sentira déplacée et plus qu'un peu mal à l'aise.

Les autres plans

Toutes sortes d'autres plans existent au-delà de ceux que nous connaissons déjà ou dans les interstices qui les séparent.

Sigil et l'Outreterre

L'Outreterre est un plan entre les plans extérieurs, un plan Neutre, mais pas vide pour autant. Il intègre un peu de tout et conserve tous ces éléments en équilibre paradoxal, à la fois en concordance et en opposition. C'est une vaste région aux terrains variés, avec d'immenses prairies, de hautes montagnes, des fleuves sinueux peu profonds... en cela, elle ressemble beaucoup à un monde ordinaire du plan matériel.

Mais l'Outreterre est circulaire, comme une immense roue. D'ailleurs, tous ceux qui considèrent les plans extérieurs comme une roue prennent l'Outreterre comme preuve de leur théorie et disent qu'elle forme un microcosme de la totalité des plans. Mais ce débat peut à son tour tourner en rond car il est fort possible que ce soit la disposition de l'Outreterre qui ait donné naissance à la théorie de la Grande Roue.

Les **villes-portails** sont disposées en bordure de ce cercle, à intervalle régulier. Il s'agit de seize villes bâties autour d'un portail menant à l'un des plans extérieurs. Chacune partage une bonne partie des caractéristiques du plan auquel elle est reliée.

L'Aiguille se dresse à une hauteur impossible au centre de l'Outreterre, comme l'essieu de la roue planaire. Sigil, la Cité des portes, flotte au-dessus de ce pic effilé. C'est une métropole planaire bourdonnante d'activités qui abrite d'innombrables portails menant sur d'autres plans et d'autres mondes.

Sigil est une ville marchande où affluent des biens, des marchandises et des informations venus de tous les plans. Le marché de l'information est très actif, surtout concernant les plans et les objets ou mots de commande indispensables au fonctionnement de certains portails. Ces clefs des portails sont très recherchées et nombre de voyageurs présents en ville sont en quête du portail ou de la clef qui leur permettra de poursuivre leur périple.

Les demi-plans

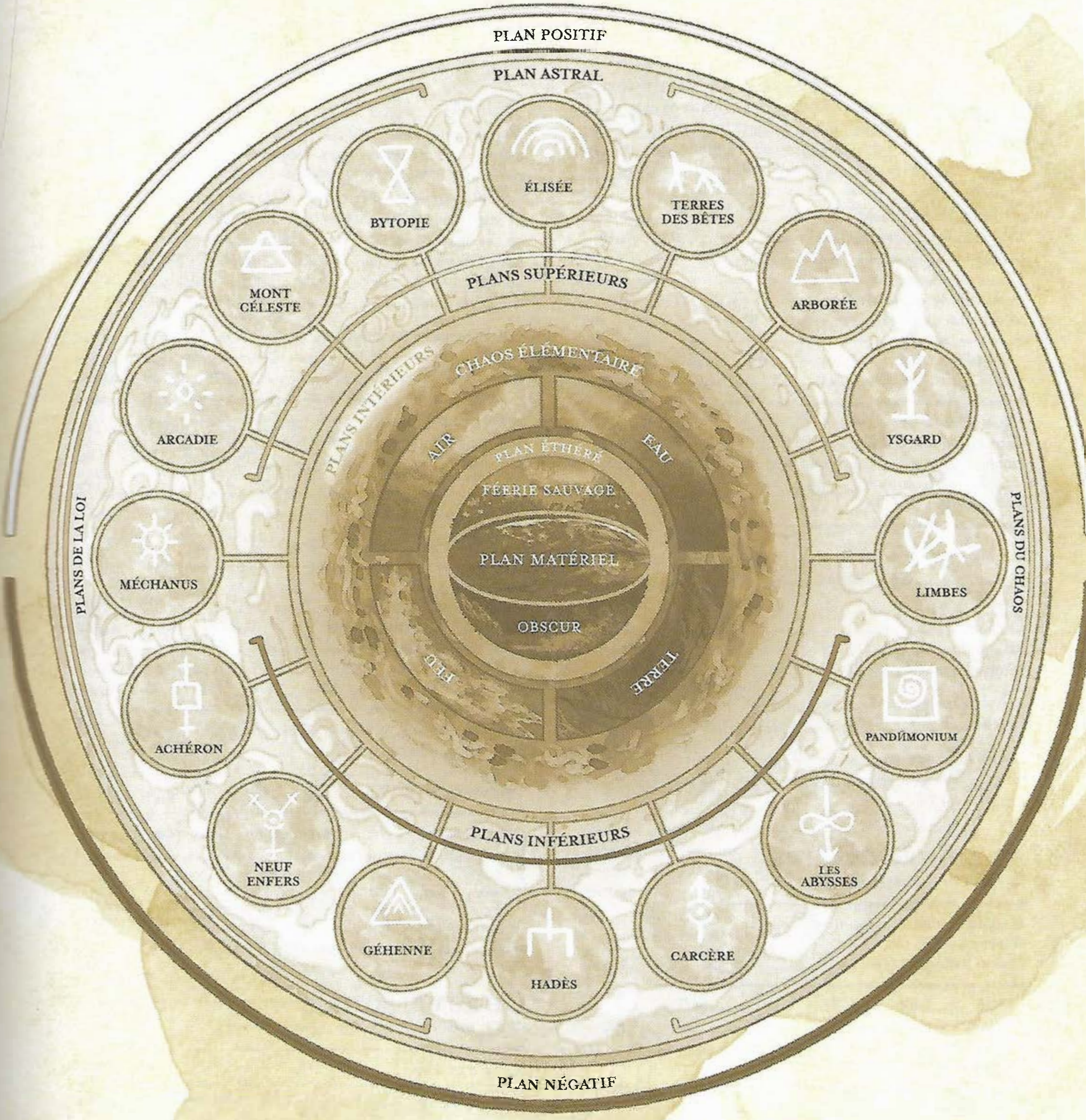
Les demi-plans sont de petits espaces extradimensionnels dotés de règles propres. Ce sont des morceaux de réalité qui ne semblent pas trouver de place ailleurs. Un demi-plan apparaît de diverses manières. Certains sont créés par des sorts, comme *demi-plan*, d'autres naissent du désir d'une divinité ou d'une autre puissance. Ils peuvent apparaître naturellement, comme un pli de la réalité qui aurait été arraché au reste du multivers ou comme un univers nouveau-né en pleine croissance. Pour entrer dans un demi-plan donné, il faut passer par l'unique point de contact qu'il a avec un autre plan. En théorie, un *changement de plan* permet de se rendre sur un demi-plan mais il est très difficile de découvrir la fréquence du diapason requise. Le sort de *portail* est plus fiable, tant que l'incantateur sait que le demi-plan existe.

Le Royaume lointain

Le Royaume lointain se trouve au-delà du multivers connu. Il se peut même qu'il s'agisse d'un multivers bien distinct, avec ses propres lois physiques et magiques. Quand des énergies en provenance du Royaume lointain s'infiltrent sur un autre plan, elles déforment la vie et la matière et leur donnent des formes étrangères qui défient la géométrie et la biologie ordinaires.

Les entités qui résident dans le Royaume lointain sont si étrangères aux concepts des esprits normaux que ces derniers ne peuvent les appréhender sans dégâts. Des créatures titanesques nagent dans le néant en se préoccupant uniquement de leur folie. D'indicibles choses murmurent d'atroces vérités à l'oreille de tous ceux qui osent les écouter. Pour les mortels, connaître le Royaume lointain, c'est un triomphe de l'esprit sur les limites grossières qu'imposent la matière, l'espace et même la santé mentale.

Il n'y a pas de portails connus menant au Royaume lointain, du moins aucun qui soit encore fonctionnel. Il y a une éternité, des elfes ont franchi les limites des éons en créant un vaste portail au sein d'une montagne appelée le pic de la Tempête de feu, mais leur civilisation a été emportée dans une vague de sang et de terreur et tout le monde a oublié depuis longtemps où se trouve le portail (et même sur quel monde). Il existe peut-être d'autres portails marqués par des forces étrangères qui suintent au travers pour corrompre le plan matériel.


PLAN POSITIF
PLAN ASTRAL
ÉLISÉE
BYTOPIE
TERRES DES BÊTES
MONT CÉLESTE
PLANS SUPÉRIEURS
ARBORÉE
CHAOS ÉLÉMENTAIRE
PLANS INTÉRIEURS
ARCADIE
AIR
EAU
YSGARD
PLAN ÉTHÉRÉ
FÉERIE SAUVAGE
PLANS DE LA LOI
PLANS DU CHAOS
MÉCHANUS
PLAN MATÉRIEL
LIMBES
OBSCUR
FEU
TERRE
ACHÉRON
PANDÉMONIUM
PLANS INFÉRIEURS
NEUF ENFERS
LES ABYSSES
GÉHENNE
CARCÈRE
HADÈS
PLAN NÉGATIF

Annexe D : Profils de créatures

Les personnages utilisent des sorts et des aptitudes de classe qui leur permettent de se changer en animal, d'invoquer des créatures leur servant de familier et de créer des morts-vivants. Nous regroupons les profils de ces créatures dans cette annexe pour vous en faciliter l'utilisation. Si vous désirez de plus amples informations sur la manière de lire un profil, consultez le *Monster Manual*.

Aigle géant

Bête de taille Granderande, Neutre Bon

Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues aigle géant, comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Vue aiguisée. L'aigle est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'aigle effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Araignée géante

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétence Discrétion +7
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connait l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Toile d'araignée (Recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché :* la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 12 et s'en libérer en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 5 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Chat

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le chat est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Écholocalisation. La chauve-souris ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 1 dégât perforant.

Cheval de guerre

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Charge écrasante. Si le cheval se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de sabots lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut effectuer contre elle une attaque de sabots par une action bonus.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Cheval de selle

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10+2)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Variante : Armure de chevaux de guerre

Un cheval de guerre caparaçonné a une classe d'armure basée sur le type de barde qu'il porte (voir le chapitre 5 pour de plus amples informations sur les bardes). La CA du cheval intègre son modificateur de Dextérité quand il s'applique.

CA	Barde	CA	Barde
12	Cuir	16	Cotte de mailles
13	Cuir cloutée	17	Clibanion
14	Broigne	18	Harnois
15	Écailles		

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d4+3) dégâts contondants.

Chouette

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Ouïe et vue aiguisées. La chouette est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Repli aérien. La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand elle sort de l'allonge d'un ennemi.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

Corbeau

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Imitation. Le corbeau peut imiter des sons simples déjà entendus, comme une personne qui murmure, un enfant qui pleure ou les pépiements d'un animal. Une créature qui entend ces sons peut reconnaitre leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

Crocodile

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10+3)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétence Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Diablotin

Fiélon (diable, métamorphe) de taille Très Petite, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4+3)
Vitesse 6 m, vol 12 m (6 m sous forme de rat ; 6 m, vol 18 m sous forme de corbeau ; 6 m, escalade 6 m sous forme d'araignée)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perspicacité +3, Persuasion +4, Supercherie +4
Résistance aux dégâts de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunité contre les dégâts de feu et de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues commun, infernal
Dangerosité 1 (200 PX)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : rat, corbeau ou araignée, ou pour reprendre sa forme de diablotin. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le diablotin reprend sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le diablotin est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Vue du diable. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diablotin.

Actions

Dard (Morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ; elle subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Esprit follet

Fée de taille Très Petite, Neutre Bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfe, sylvestre
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché* : 1 dégât tranchant.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +6 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. Si le résultat du jet de sauvegarde est égal ou inférieur à 5, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la même durée. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.



Diablotin

Invisibilité. L'esprit follet peut devenir invisible par magie jusqu'au moment où il attaque ou lance un sort, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Perception du for intérieur. L'esprit follet touche une créature et prend connaissance par magie de son état émotionnel actuel. Si la cible rate un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, l'esprit follet prend également connaissance de son alignement. Les célestes, les fiélons et les morts-vivants ratent automatiquement le jet de sauvegarde.

Faucon

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétence Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Vue aiguisée. Le faucon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

Grenouille

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3, Perception +1
Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (0 PX)

Amphibie. La grenouille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Saut sans élan. La grenouille saute une longueur maximale de 3 mètres et une hauteur maximale de 1,50 mètres, sans ou avec élan préalable.

Lion

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10+4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le lion se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le lion est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Saut avec élan. Le lion peut sauter une longueur maximale de 7,50 mètres s'il prend un élan de 3 mètres.

Tactique de groupe. Le lion est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du lion, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Loup

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Loup sanguinaire

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 37 (5d10+10)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Mastiff

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (1d8+1)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le mastiff est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Mule

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Bête de somme. On considère la mule comme une créature de taille Grande pour déterminer sa capacité de charge.

Stable. La mule est avantagée lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité effectués contre les effets susceptibles de la jeter à terre.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts contondants.

Ours brun

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 34 (4d10+12)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétence Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Ours noir

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8+6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Panthère

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Discrétion +6, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Bond agressif. Si la panthère se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. La panthère est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Pseudodragon

Dragon de taille Très Petite, Neutre Bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d4+2)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Résistance à la magie. Le pseudodragon est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sens aiguisés. Le pseudodragon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue, l'odorat ou l'ouïe.

Télépathie limitée. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées, des images et des émotions simples à une créature capable de comprendre une langue et située à 30 mètres ou moins.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe inconsciente pour la même durée. Elle reprend ses esprits avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre conscience.

Quasit

Fiélon (démon, métamorphe) de taille Très Petite, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 12 m (3 m, vol 12 m sous forme de chauve-souris ; 12 m, escalade 12 m sous forme de mille-pattes ; 12 m, nage 12 m sous forme de crapaud)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Discrétion +5
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : chauve-souris, mille-pattes ou crapaud, ou pour reprendre sa forme de démon. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le quasit reprend sa forme véritable s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Griffes (Morsure sous forme de bête). *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature choisie par le quasit et située à 6 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 pour ne pas être terrorisée pendant 1 minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours (elle est désavantagée si le quasit est dans sa ligne de mire) et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Rat

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 1 (1d4-1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Odorat aiguisé. Le rat est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +0 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

Requin de récif

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétence Perception +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Respiration aquatique. Le requin peut respirer uniquement sous l'eau.

Tactique de groupe. Le requin est avantagé lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du requin, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.



Squelette

Sanglier

Bête de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, celle-ci subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Serpent constricteur

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (2d10+2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 14). Jusqu'au terme de cette empoignade, la créature est entravée et le serpent ne peut pas comprimer une autre cible.

Serpent venimeux

Bête de taille Très Petite, non-alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit 5 (2d4) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Squelette

Mort-vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (débris d'armure)
Points de vie 13 (2d8+4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné et épuisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Tigre

Bête de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d10+10)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le tigre se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le tigre est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d10+3) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Zombi

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8+9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants.

Annexe E : Inspiration livresque

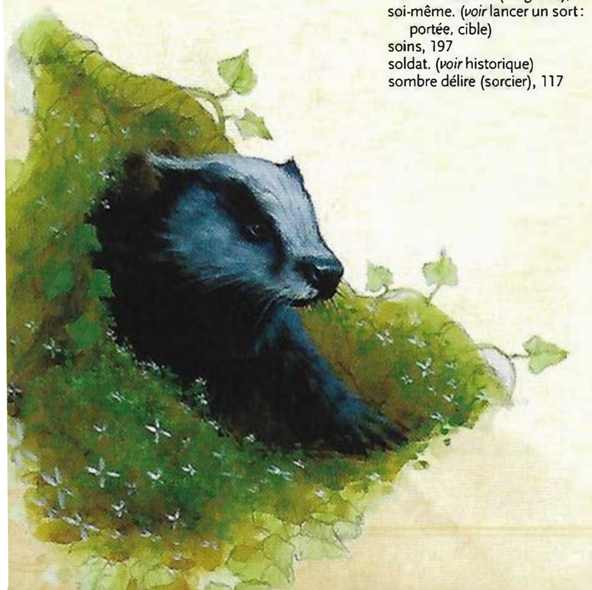
L'inspiration dans laquelle je puise pour créer *mes œuvres fantastiques me vient directement de l'amour que me portait mon père quand j'étais enfant car il passait des heures à me raconter des histoires de son invention, des contes parlant de vieillards encapuchonnés capables d'accorder des vœux, d'anneaux magiques et d'épées enchantées, de sorciers maléfiques et de courageux guerriers. [...] Nous avons tous reçu une bonne part de fantastique dans notre jeunesse, grâce aux contes des frères Grimm et d'Andrew Lang. Cela nous a souvent poussés à lire des ouvrages sur la mythologie, à feuilleter des bestiaires et à consulter des recueils de mythes issus de divers pays et de diverses nations. C'est de là que je tire ma passion pour le fantastique et j'ai dévoré tous les ouvrages de science fiction et de fantasy que j'ai pu depuis 1950. Voici les auteurs qui m'ont particulièrement inspiré.*

— E. Gary Gygax, Guide du maître *(1979)*

La littérature fantastique s'est bien étoffée depuis que le co-auteur de Dungeons & Dragons a rédigé ces lignes, notamment avec des ouvrages se déroulant dans les mondes de D&D. La liste suivante comprend les références de Gary et d'autres ayant inspiré les concepteurs qui ont depuis travaillé sur le jeu.

Ahmed, Saladin. *Throne of the Crescent Moon.*
Alexander, Lloyd. *Le Livre des trois* et la série des *Chroniques de Prydain.*
Anderson, Poul. *L'Épée brisée, Les Croisés du cosmos* et *Trois cœurs, trois lions.*
Anthony, Piers. *Split Infinity* et la série *Apprentice Adept.*
Augusta, Lady Gregory. *Gods and Fighting Men.*
Bear, Elizabeth. *Range of Ghosts* et le reste de la trilogie *Eternal Sky.*
Bellairs, John. *The Face in the Frost.*
Brackett, Leigh. *The Best of Leigh Brackett, Le Recommencement* et *L'Épée de Rhiannon.*
Brooks, Terry. *L'Épée de Shannara* et le reste des romans de Shannara.
Brown, Fredric. *Hall of Mirrors, L'Univers en folie.*
Bulfinch, Thomas. *Bulfinch's Mythology.*
Burroughs, Edgar Rice. *Au Cœur de la terre* et le reste du cycle de *Pellucidar, Les Pirates de Vénus* et le reste du *Cycle de Vénus* et *Une Princesse de Mars* et le reste du *Cycle de Mars.*
Carter, Lin. *Warrior of World's End* et le reste de la série *World's End.*
Cook, Glen. *La Compagnie noire* et le reste de la série de *La Compagnie noire.*
de Camp, L. Sprague. *The Fallible Fiend* et *De peur que les ténèbres.*
de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *The Compleat Enchanter* et le reste de la série *Harold Shea* et *Carnelian Cube.*
Derleth, August and H.P. Lovecraft. *Les Veilleurs hors du temps*
Dunsany, Lord. *Le Livre des merveilles, The Essential Lord Dunsany Collection, Les Dieux de Pegana, La Fille du roi des elfes, Lord Dunsany Compendium, L'Épée de Welleran et autres contes.*
Farmer, Philip Jose. *Le Faiseur d'univers* et la *Saga des Hommes-dieux.*
Fox, Gardner. *Kothar and the Conjurer's Curse* et le reste de la série des *Kothar, Kyrik and the Lost Queen* et le reste de la série des *Kyrik.*
Froud, Brian & Alan Lee. *Faeries.*
Hickman, Tracy & Margaret Weis. *Dragons d'un crépuscule d'automne* et le reste de la trilogie des Chroniques.
Hodgson, William Hope. *Le Pays de la nuit.*
Howard, Robert E. *Conan le Cimmérien* et toute la série des *Conan.*
Jemisin, N.K. *Les Cent mille royaumes* et la trilogie de l'*Héritage, The Killing Moon* et *The Shadowed Sun.*
Jordan. Robert. *L'Oeil du monde* et le reste de la série *La Roue du temps.*
Kay, Guy Gavriel. *Tigana.*
King, Stephen. *Les Yeux du dragon.*
Lanier, Sterling. *Hiero's Journey* et *The Unforsaken Hiero.*
LeGuin, Ursula. *Le Sorcier de Terremer* et le reste de la série de *Terremer.*
Leiber, Fritz. *Épées et démons* et le reste du *Cycle des épées.*
Lovecraft, H.P. Oeuvre complète.
Lynch, Scott. *Les Mensonges de Locke Lamora* et le reste de la série des *Salauds gentilhommes.*
Martin, George R.R. *Le Trône de fer* et le reste de la série du *Trône de fer.*
McKillip, Patricia. *La Magicienne de la forêt d'Eld.*
Merritt, A. *Rampe, ombre, rampe !, Les Habitants du mirage* et *Le Gouffre de la lune.*
Miéville, China. *Perdido Street Station* et le reste du *Cycle de Bas-Lag.*
Moorcock, Michael. *Elric des dragons* et *Le Cycle d'Elric, Le Joyau noir* et le reste du cycle d'Hawkmoon.
Norton, Andre. *Quag Keep* et *Les Aventuriers du monde magique.*
Offutt, Andrew J., ed. *Swords against Darkness III.*
Peake, Mervyn. *Titus d'Enfer* et le reste de la série de *Gormenghast.*
Pratchett, Terry. *La huitième couleur* et toute la série des *Annales du Disque-monde.*
Pratt, Fletcher. *Blue Star.*
Rothfuss, Patrick. *Le Nom du vent* et les *Chroniques du tueur de roi.*
Saberhagen, Fred. *The Broken Lands* et *Changeling Earth.*
Salvatore, R.A. *L'Éclat de cristal* et le reste de la *Légende de Drizzt.*
Sanderson, Brandon. Le cycle *Fils des brumes.*
Smith, Clark Ashton. *Le Retour du sorcier.*
St. Clair, Margaret. *Change the Sky and Other Stories, The Shadow People* et *Sign of the Labrys.*
Tolkien, J.R.R. *Le Hobbit, Le Seigneur des anneaux* et *Le Silmarillion.*
Tolstoy, Nikolai. *The Coming of the King.*
Vance, Jack. *La Terre mourante* et *Cugel l'astucieux.*
Weinbaum, Stanley. *La Vallée des rêves* et *The Worlds of If.*
Wellman, Manly Wade. *The Golgotha Dancers.*
Williamson, Jack. *The Cosmic Express* et *The Pygmy Planet.*
Wolfe, Gene. *L'Ombre du bourreau* et le reste du *Livre du second soleil de Teur.*
Zelazny, Roger. *Le Maître des ombres* et *Les Neuf Princes d'ambre* et le reste du *Cycle des princes d'ambre.*

INDEX





Et ensuite ?

Maintenant que vous vous êtes plongé dans la création de personnage, il est temps de penser à la suite. Le plus passionnant avec D&D, c'est de jouer, pas seulement de créer ses personnages (même si c'est sympa aussi).

Le *Kit d'initiation*, voilà la prochaine étape si vous voulez vous faire la main en tant que maître du donjon et présenter le jeu à vos amis. Si vous ne connaissez pas de MD, pourquoi ne pas endosser ce rôle vous-même ? Le *Kit d'initiation* est parfait pour vous y essayer.

Les règles de base de D&D reprennent une partie des informations contenues dans le présent ouvrage, ainsi que tout le matériel nécessaire pour créer vos propres campagnes. Une fois que vous maîtriserez le *Kit d'initiation*, consultez les règles de bases, disponibles gratuitement sur DungeonsandDragons.com.

Le *Monster Manual* décrit les créatures les plus importantes de l'univers de Dungeons & Dragons. Il est conçu pour les MD, mais c'est aussi une référence utile aux joueurs.

Le *Dungeons Master's Guide* renferme tout ce qu'un MD doit savoir. Il comprend des objets magiques, des règles optionnelles et des conseils pour créer tous ce que vous désirez, d'un simple donjon à un cosmos complet adapté à votre campagne.

De nouvelles aventures, scénarios et campagnes sont publiés chaque année pour D&D, l'idéal pour vous entraîner à diriger une partie en réduisant votre travail au minimum.

Vous cherchez des parties régulières ou vous préférez participer quand vous avez le temps ? Consultez le Store and Event Locator de notre site internet pour savoir si votre boutique propose des événements tels que les D&D Encounters ou les D&D Expeditions.

Donnez une nouvelle dimension à vos parties grâce à toutes sortes d'améliorations, tel un robuste ensemble d'outils digitaux pour les joueurs comme pour le MD ou des accessoires tels que des figurines, des tapis de jeu en vinyle, des cartes de campagne, des habits et plus encore.

Pour ceux qui se trouvent dans l'incapacité de se réunir régulièrement pour jouer, les forums de jeu DUNGEONS & DRAGONS offrent une expérience de jeu occasionnel idéale. Toutes sortes de jeux digitaux offrent également une expérience D&D sur Mac, PC, tablettes et portables.

Pour vos parties D&D, passez au niveau supérieur en vous rendant sur
DungeonsandDragons.com
pour consulter la suite des offres Dungeons & Dragons.

Préparez-vous, une grande aventure vous attend

Le *Player's Handbook®* est l'ouvrage de référence pour tout joueur de DUNGEONS & DRAGONS®. Il contient des règles pour créer et faire évoluer son personnage, définir son historique et ses talents, et gérer l'exploration, les combats, l'équipement, les sorts et plus encore.

Utilisez ce livre pour concevoir des personnages passionnants appartenant aux classes et races emblématiques de D&D®.

DUNGEONS & DRAGONS vous emporte dans un monde d'aventure où vous explorerez des ruines antiques et de périlleux donjons. Affrontez des monstres alors que vous cherchez des trésors légendaires et gagnez en expérience et en puissance lors de vos pérégrinations dans les étendues sauvages en compagnie de vos amis.

Le monde a besoin de héros, répondrez-vous à son appel ?

Et quand vous serez prêt pour encore plus d'aventures, étoffez votre collection avec la cinquième édition du *Dungeon Master's Guide®* et du *Monster Manual®*.

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

GaleForce™ nine

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT



ISBN: 978-1-945625-30-5

9 781945 625305

Code produit : 73601-F

Imprimé en Lituanie

50,00€